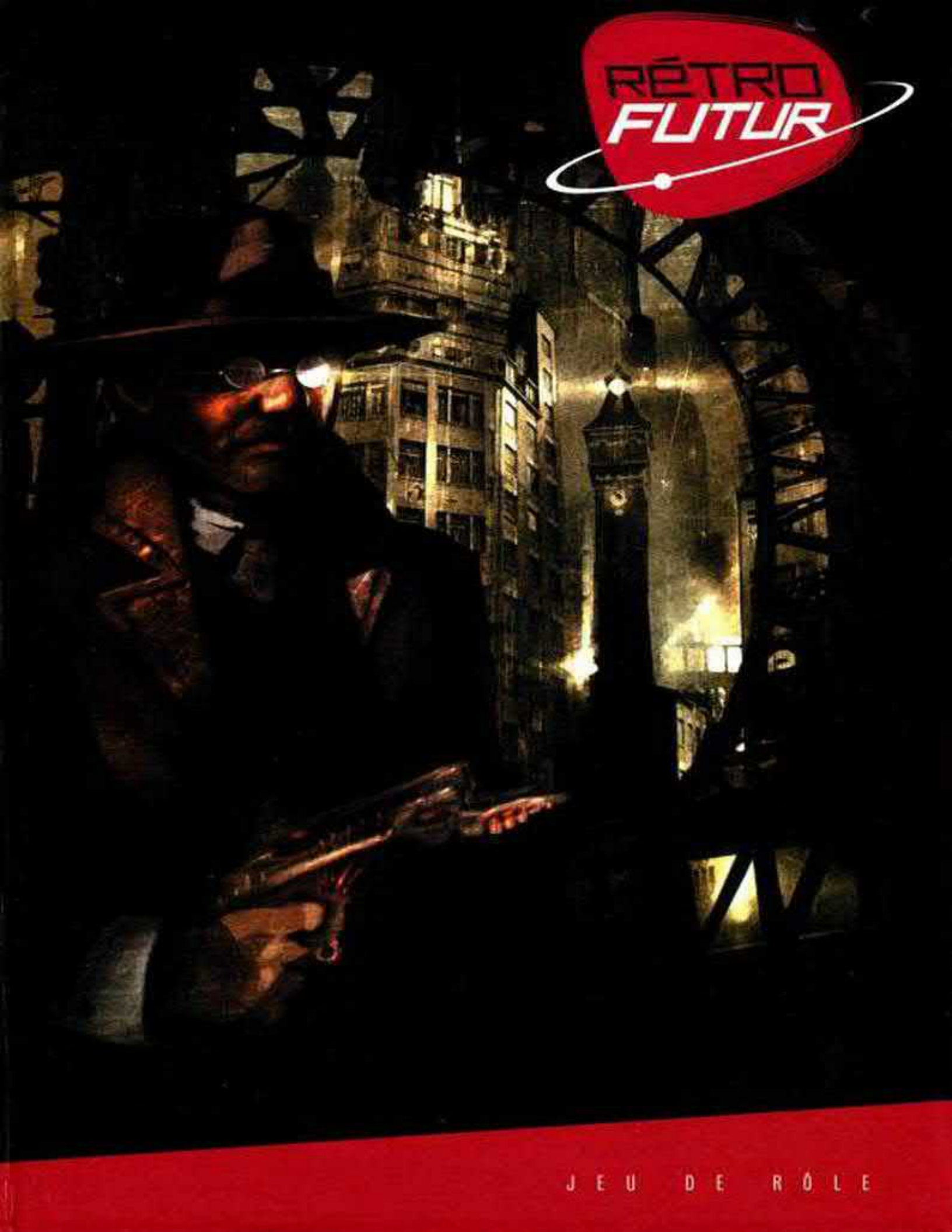

RÉTRO
FUTUR
JEU DE RÔLE

MEMBRES ET CONTACTS DE LA CELLULE RÉTROFUTUR

Sébastien Dujardin

Nicolas Hutter

flu

Antoine Poulain

Benjamin Carré

RÉTRO FUTUR

Raphaël Granier de Cassagnac

Émilie Monchovet

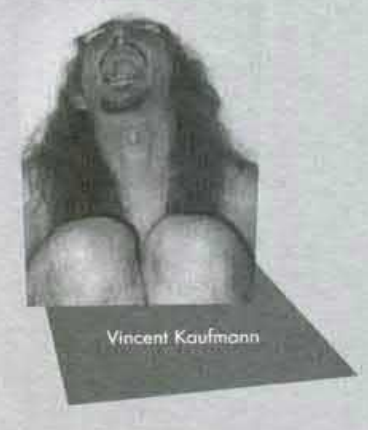
Jean-Baptiste Lullien

À tous les résistants sans visage... Florent Cautela, Ivo Garcia, Grégoire Laakmann, Guénic Prado...

Nathalie Weil

Benoît Huot

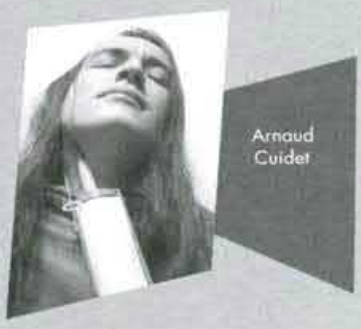
Medhi Sahmi



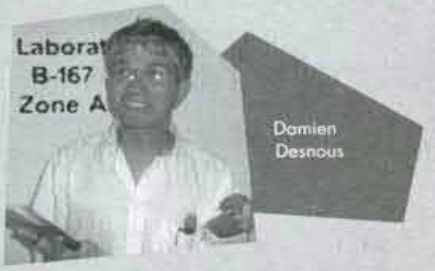
Vincent Kaufmann

Raphaël Bardas

Sébastien Célerin



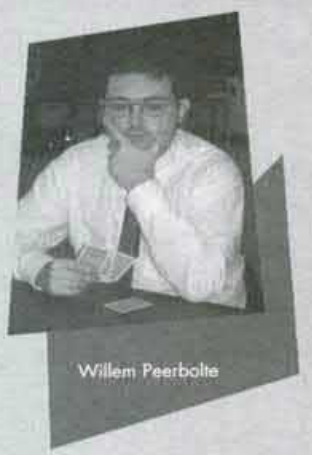
Arnaud Cuidet



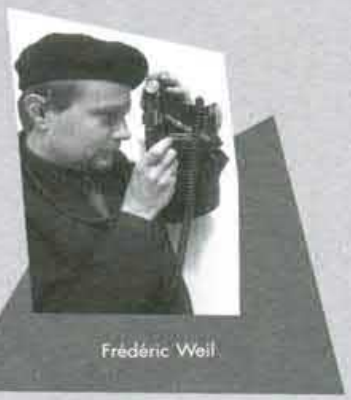
Damien Desnous

Tristan Lhomme

RÉTRO FUTUR



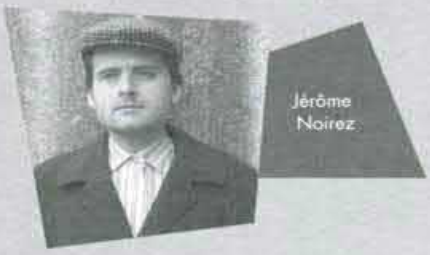
Willem Peerbolte



Frédéric Weil

Maël Le Mée

Emmanuel du Bourg



Jérôme Noirez

Isabelle Jovanovic

RétroFutur est une œuvre de fiction.

CREDITS

Univers de

Raphaël Bardas, Sébastien Célerin, Maël Le Mée, Tristan Lhomme et Frédéric Weil.

Développement et textes

Raphaël Bardas, Sébastien Célerin, Arnaud Cuidet, Damien Desnous, Raphaël Granier de Cassagnac, Vincent Kaufmann, Maël Le Mée, Tristan Lhomme, Jean-Baptiste Lullien, Jérôme Noirez, Willem Peerbolte, Medhi Sahmi et Frédéric Weil.

Direction artistique

Emmanuel Dubourg et Antoine Poulain

Iconographie

Maël Le Mée

Illustrations

Emmanuel Dubourg et Antoine Poulain

Archétypes couleurs

Benjamin Carré

Corrections

Florent Cautela, flu, Ivo Garcia, Benoit Huot, Grégoire Laakmann et Guënic Prado

Mise en pages

flu

Fabrication

Nicolas Hutter

Direction éditoriale

Sébastien Célerin, Maël Le Mée et Frédéric Weil

Développement du site Internet

Sébastien Dujardin

Les tests de RetroFutur ony été réalisés avec le concours de

les développeurs, la ludothèque de Lieusaint,
Patrick Abitbol, Muriel Algayres, Florent Cautela, Pierre Coppet, François Cédelle, Olivier Couturier, Grégory Dardonville, Raphaël Delcroix, Ludovic Fauvet, Ivo Garcia, Grégory Jonik, Maxence Layet, Sylvain Ledig, Aurélien Mérouze, Grégory Michau, Pascal Minoche, Émilie Monchovet, Cécile Périer, Franck Plasse, Emmanuelle Roux et leurs joueurs.

Remerciements

Franck Achard, Philippe « croissants » Chartier, Didier Guiserix, Régis Jaulin, Isabelle et Sacha Jovanovic, Régis « Mike » Monchovet, Isabelle Périer, Xavier Spinat, Nathalie Weil et .

MULTISIM édition

Multisim Éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

www.multisim.com **www.retrofutur-rpg.com**

Si vous cherchez d'ores et déjà d'autres passionnés des twisted 50s, envoyez un e-mail à twisted_50s@yahoogroupes.fr sans texte.

RétroFutur est un jeu de rôle Multisim © 2002

Imprimé par **Publiprint** (57155 MARLY)

SOMMAIRE

LIVRE I
LES TWISTED 50s 7

INTRODUCTION 9
Un jour comme les autres... 9
Les *twisted 50s* 10
Une singulière invitation 11

LA RÉVOLUTION ÉTRANGÈRE ... 12
Le Contact 12
L'effet Étrangers 12
La Révolution industrielle 12

LE MEILLEUR DES MONDES ? 14
Les titanopoles 14
Vous appelez ça vivre ? 14
C'est quoi au juste une titanopole ? 14
Un monde sous contrôle 15
L'administration 15
C'est la porte à côté... 15
L'information à tout prix 16
Europole, le rêve déliquescent18
Administration et juridictions . 19
Prise de température 19
Un monde d'équilibre et de paix 19
Une nourriture saine et équilibrée 19
Les guerres périphériques 19
Vivre ! 20
Les spatioportes europolitaines 22
Le fantôme Étranger 22
Les administrés 22
Les agences 23
Les mafias 24
Les organisations terroristes ... 24
Les mouvances d'égarés 25
Du rôle des femmes 26
D'autres horizons 27
Les autres titanopoles 27
Théâtres d'opérations 28

LÉGENDES URBAINES 29
Ce que les administrés croient savoir sur le paranormal 29
Benjamin Collaffret, mafioso ... 29
Mike Dupont, médium 29
Lucien Fallet, agent des Maisons 29
Olga Hollow, nonne égarée 29
Victoria Bronsteïn, terroriste schizoïde 29
Les racines du mal ? 30
La ville dévorante 30
Un mal planétaire 30
La mort qui ronge, l'esprit qui plonge 31
Des hommes et des femmes veulent la vérité 31

L'APPEL DEs CATACOMBES 32

LA RÉSISTANCE 35
L'appel a été entendu ! 35
Bruits de rue 35
Bruits de couloir 35
Une brève histoire de la Résistance 35
1952 : une année décisive 36
La Résistance commence dans les têtes... 36
Résister aux mensonges 36
Rétablir l'esprit critique et la pensée 37
... et se prolonge dans l'action .. 37
Résister... 39
Au contrôle des agences 39
À la tentation de la marge 39

LES AGENTS 40
Qui sont-ils ? 40
Qu'apportent-ils à la Résistance ? 40
Quels dangers pour la Résistance ? 40
Les twisted 50s des agences 41
Les agences sectorielles importantes 41
Quelques agences « transversales » 42

LES MAFIOSI 44
Qui sont-ils ? 44
Qu'apportent-ils à la Résistance ? 44
Quels dangers pour la Résistance ? 44
Les twisted 50s des Quatre 44
Les Triades 44
Le Possé 45
Cosa Nostra 46
Le Syndicat 46

LES TERRORISTES 48
Qui sont-ils ? 48
Qu'apportent-ils à la Résistance ? 48
Quels dangers pour la Résistance ? 48
Les twisted 50s des terroristes 49
Nouvel Empire 49
Royal Army of Liberation 49
Bugnus 50
La Liste Noire 50
La Troisième Armée 50
Gaïa 50
Brigade Atlantis 50

LES ÉGARÉS 52
Qui sont-ils ? 52
Qu'apportent-ils à la Résistance ? 52
Quels dangers pour la Résistance ? 52
Les twisted 50s des égarés 52
Les rebelles 52
Les transitaires 53
Les dissidents 53
Les squatters 54
Les « sans » 54
Les rêveurs 54
D'autres voies 54

À TOUS LES RÉSISTANTS 56

LIVRE II:
LES RÈGLES DU JEU 65

LES RÈGLES 67
Qu'est-ce que le jeu de rôle 67
Que faut-il faire avant de jouer ? 67
De quels accessoires ai-je besoin ? 67
Que faut-il savoir de plus ? 67
Pourquoi des règles ? 67
Comment s'écoule le temps dans un jeu de rôle ? 68
Avec quelles règles se joue RétroFutur ? 68
Difficiles ? 68
Doué ? 69
Pertinence des Domaines 70
Un D10 ? 70
De l'influence des circonstances 71
Prise de risque 72
Affrontement 72
L'Ubik 73

REJOINDRE L'ARMÉE DES OMBRES 75
Créer un Résistant 76
1) Qui suis-je ? 76
2) Pourquoi ai-je rejoint la Résistance ? 76
3) Quelles sont mes forces et mes faiblesses ? 77
4) Le temps de l'innocence ? 78
5) Que faisais-je avant d'entrer dans la Résistance ? 78

6) Quels sont mes relations ? ... 79
7) Quel est mon matos ? 79
8) Quels sont mes hobbies ? 80
9) Tu veux ma photo ? 80
C'est fini ? 81
Avec le temps... 81
Bill Lee 83
Lucy Kracauer 85
Dobromir N'Dalé 87
Gina Scarpullazzi 89
Sarah 91
Émilien N'Goumé 93
Maggie Wong 95
David Vincent 97

LES FRACTURES 98
Fractures prêtes à jouer 98
Artiste subver 98
Convaincu 98
Épiphanie citoyenne 98
Expérience paranormale 98
Guerrier dans l'âme 99
Incorruptible 99
Mafioso altruiste 99
Rébellion sanglante 99
Responsable d'expérimentation médicale 100
Sceptique 100
Témoin d'un événement paranormal 100
Victime d'un événement paranormal 100
Victime d'expérimentations médicales 101

Fractures à développer 101
EMI 101
Sauvé par la Résistance 101
Secret de famille 101
Traumatisme visuel 101

LES TRAITS 103
Traits avantageux 103
Traits mentaux 103
Traits physiques 103
Traits sociaux 104
Autres avantages 105
Traits désavantageux 105
Traits mentaux 105
Traits physiques 106
Traits sociaux 107

LES APTITUDES 108
Les Compétences 108
Les Manœuvres 114
Les Domaines 116

LES OCCUPATIONS 118
Des agents 118
Agent chercheur 118
Agent de gestion 118
Agent de médiation 118
Agent enquêteur 118
Agent médecin de la Pharmachimie 118
Agent secrétaire de gestion périphérique 118
Artiste officiel 118
Directeur de bureau 118
Enquêteur de satisfaction 119
Des mafiosi 119
Agent corrompu 119
Capo 119
Commerçant « coopératif » 119
Contrebandier 119
Père spirituel 119
Porte flingue 119
Taupe 120
Trafiquant d'armes 120
Des terroristes 120
Assassin 120
Espion engagé 120
Homme de la situation 120
Illuminé 120
Infirmière messager 120
Recruteur 120
Transmetteur 121
Des égarés 121
Artiste décadent 121
Chauffeur de taxi 121
Conteur de rue 121
Indic 121
Techno-réfractaire 121
Transitaire 121

LE JEU D'INFLUENCES 122
Les agents (Administré) 122
Les mafiosi (Corrompu) 123
Les terroristes (Violent) 124
Les égarés (Exclu) 125

LES CONTACTS 127
Disponibilité 127
Contacter 127
On reste en contact ? 127
Les contacts agents 128
Robert Wesson 128
Valentine Galleron 128
Stephen Ameillosky 128
Oliver Gatekeeper 128
Les contacts mafiosi 129
Billy Hong 129
Victorio Scarpullazzi 129
Antoine Duchemin 129
Fluggy les-bons-tuyaux 129
Les contacts terroristes 130
John Smith 130
Hector M. Murdockk 130
Arthur T. Peck 130
Andria B. Barracus 130
Les contacts égarés 131
Justin Giberon 131
Plagio Seberensky 131
Oumbassa Wang 131
Akozawa Miratoki 131

LIVRE III: METTRE EN SCÈNE L'UNIVERS 133

LES ROUAGES
DES TWISTED 50s 134
Le contrôle 134
Le revers de la médaille 134
Les agences vues par les administrés 134
La justice 135
La marge 136
Les enjeux des mafias 136
Les enjeux des terroristes 136
Les enjeux des égarés 136
La Résistance 136
Frauder, c'est résister ! 136
Falsifier 137
Le nerf de la Résistance 137

LE COMBAT 141
Tour de jeu 141
Quand commencent les situations de combat ? 141
« Surprise ! » 142
« Init ! » 142
La phase active 143
Le décor 143
Le mouvement 143
Les obstacles 144
La perception 144
Les sens du guerrier 144
La perception permanente 144
La guerre de l'ombre 145
Le moral 145
Contact ! 145
L'horreur de la guerre 145
Le test de moral 146
Les actions gratuites 147
Activer/désactiver une fonction 147
Faire attention 147
Jeter un œil 147
Lâcher un objet 147
Parler 147
Se jeter à terre 147
Les actions simples 147
Aligner 147
Analyser (le) Combat 147
Attendre 147
Changer le mode de tir 147
Changer de position 147
Commander 147
Dégainer une arme 148

Détecter (les) Ennemis 148
Franchir un obstacle 148
Fuir 148
Générer un effet ubik 148
Préparer une arme 148
Ranger un objet 148
Recharger une arme 148
Saisir un objet 148
Se cacher 148
Se faufiler 148
Se préparer 148
Utiliser une aptitude 148
Utiliser un objet 148
Les actions de combat 149
Généralités 149
Le test d'attaque 149
Camper (dans) Lieu 150
Cogner Cible 152
Désarmer 152
Esquiver 152
Feinter 152
Frapper 152
Lancer 152
Maîtriser 152
Plomber 153
Tirer (sur) Cible 153
Tirer (sur) Zone 154
Ventiler 154
Viser (la) Cible 154
Viser (la) Région du corps 154
Les dégâts 155
Les armes 155
Les armures 156
La guerre 156
Dégâts collatéraux 156
Les véhicules 156
Après la bataille : la fin du combat 159

LA SANTÉ 160
La ligne de vie 160
Les niveaux de santé 160
Les soins 160
Aggravation des blessures et stabilisation 160
Soins des coups critiques 161
Guérison à long terme 161
Mort ? 161
Le stress 162
Les situations stressantes 162
Les troubles 164
Les dangers 165
Les chutes 165
Accidents et collisions 165
Le feu 165
Noyade et asphyxie 166
Les maladies 166

L'AU-DELÀ 169
Panorama général 169
À quoi ressemble l'Au-delà ? 169
Que permet la substance Mort ? 169
L'Au-delà et les agences 169
Les règles 170
Être un non-A 170
Les lieux hantés 170
Les opposés s'attirent 171
Manipuler la Substance Mort ... 172
Le sixième sens 172
Compétences et Domaines non-A 172
Les paramètres 173
Les effets ubiks 173
Les contrecoups schizogènes ... 174
Les manifestations de l'au-delà 175
Des effets ubiks 175
Des contrecoups schizogènes ... 182

LA TECHNOLOGIE ÉTRANGÈRE 185
Panorama général 185
À quoi ressemble un objet Étranger ? 185
Ce qu'il peut faire 185
L'ultratechnologie et les agences 185
Les règles 186
La conception 186
En pratique 187
Activer 189
Le syndrome d'Haussmann 189
Quelques objets Étrangers 191
L'ultratechnologie du quotidien 191
L'ultratechnologie des agences 192
Zone à accès restreint 194
La recherche de pointe 194
Le syndrome 195

LA TECHNOLOGIE RUSSE 197
Le quotidien du gadget 197

Principes de fonctionnement 198
Maîtriser la technologie 198
Une technologie multiple 198
Une technologie modulaire 198
Une technologie miniaturisée .. 198
Les règles 198
L'objet de « base » 198
Les quatre facteurs 198
Entretien et conception 200
Entretenir 200
Changer les modules 200
Concevoir 200
Quelques gadgets russes 201
Les gadgets du quotidien 201
Les gadgets illégaux 202
Section Q 204
Très haute technologie 204
Hors d'atteinte 204

LES FORCES VIVES 211
Le contrôle 211
L'Agence 211
L'agence europolitaine de la Paix 212
L'agence europolitaine des Étrangers 213
L'agence europolitaine de la Réhabilitation individuelle 214
La marge215
Les Scarpullazzi 215
La Fabrique indépendante 216
Royal Army of Liberation 217
Les Nazis 218
Gaïa 219
La Résistance 220
Justice 220
Rose blanche 221
Centralized Operating Group ... 222

À LIRE AVANT DE JOUER ! 225
Des ambiances pour un genre nouveau 2
Des éléments « twistés » 2
Quelques pistes 2
Plus proche des *twisted 50s* 2
De la pratique 2
Le train-train 2
L'étrange 2
L'espoir 2
Un jeu vivant 2
Toujours une affaire de bon sens 2
Le choix des mots 2
La Table de résolution 2

PARADIS PERDU 2
Paradis 2
La fin d'une époque 2
Invasion grille-pain ! 2
Dénouement probable 2

LES ÉTUDIANTS RÊVENT-ILS DE PARASITES INTER-DIMENSIONNELS ? 248
Les faits 242
Le cercle des chimistes tordus .. 244
Situations critiques 249
Générique de fin 251
Résister ! 251

FEUILLE DE RÉSISTANT 252

RÉSUMÉ DE NON-A 254

FEUILLE DE MISSION 256

Livre I
Les twisted 50s

CLUB
KISS

INTRODUCTION

« Qu'est-ce que les auteurs de SF peuvent bien avoir qui déplaît tant à l'ordre établi et aux petits criminels ? »

• Philip K. Dick •

UN JOUR COMME LES AUTRES...

Ciel bas. Nuit pluvieuse. La rue étroite sinue à perte de vue. De part et d'autre de l'asphalte fracassé s'élèvent des bâtiments élancés, dressés comme les milliers de doigts d'autant de mains titanesques. Ici, un escalier de secours est abaissé. Là-bas, au pied d'une gouttière en plomb, un homme est vautré dans un dégueulis de poubelles chamboulées.

Moite, l'homme au complet gris se relève et regarde le ciel. Il pense qu'il a fait une sacrée chute, que le neveu de Scarpulazzi est un malade et que ses gars ont bien failli le tuer. Puis il remercie monsieur Zimmermann, son tailleur juif ; sans un bon costume il n'aurait pas pu courir aussi vite. C'est important d'avoir un bon costume, ça peut vous sauver la peau et en plus, ça assure. Quinze mètres au moins, putain de brouillard ! La mort n'était pas loin cette fois. L'homme se relève et dérange des cafards qui, mécontents de n'être qu'un bon million, s'évertuent à copuler pour pourrir encore un peu plus la rue. Il s'appelle Eddy Trent et pour lui c'est un jour comme les autres.

Sa femme l'a quitté la semaine dernière. Patricia, c'est son nom, lui a préféré le mec à qui il donnait tous ses TUS, un petit mafioso du clan Scarpulazzi. Pas les plus malins, mais pas les moins dangereux. Être quitté par sa femme ne lui a pas fait trop mal. Après tout, il y a déjà bien longtemps qu'elle et lui menaient des relations extra-conjugales. Le plus douloureux a été la perte de son identité... le Scarpulazzi n'est pas bien malin, mais il a le bras long. Et quand il lui a dit : « Tu vas me payer toutes tes dettes, 12 000 eagles, vendredi à la première heure, sinon crois-moi que t'es pas prêt de payer qui que ce soit d'autre pour quoi que ce soit d'autre », Eddy a cru qu'il allait juste le dessouder et lui offrir un costard en sapin. Mais non. Scarpulazzi l'a jouée fine, il a utilisé l'influence dont il dispose sur un type lambda de l'agence de l'Hygiène mentale. Le gars n'a eu qu'à faire disparaître les éventuelles traces du passage d'Eddy dans les divers hôpitaux de Rés-Paris 9, modifiant jusqu'au dossier de sa mère lors de sa naissance. Quand une personne n'est pas née, elle n'existe pas. Le type de l'Hygiène mentale a prévenu son homologue des Finances, puis celui du Logement et de l'Emploi, pour les informer d'une erreur administrative vieille de trente et un ans récemment découverte : un type nommé Eddy Trent était mort-né, mais le dossier a mal été constitué et tout a été fait comme si le gamin n'était pas mort. Aujourd'hui, quelqu'un devait profiter de façon illégale de cette identité ou du moins de son compte en banque ; autant lui couper les provisions. Et Eddy s'est retrouvé à la rue, il n'existait plus. Qui irait se mouiller devant les agences et contre la Cosa Nostra pour prouver qu'il est bien vivant ? Sa logeuse ? Curieusement, sa seule chance semblait être la marge. Il ne lui restait plus en poche que quelques eagles, la monnaie du second marché, ce qui revenait à lui laisser le choix entre l'illégalité et mourir de faim.

Deux heures après avoir constaté qu'il n'existait pas, Eddy Trent a passé la porte d'un mont-de-piété au croisement de la 85e et du boulevard des Italiens, presque à hauteur de la gare BERSCANPOL. Il y a échangé ses derniers eagles contre un revolver, une dizaine de balles et une canette de bière tiède en aluminium. À la nuit tombée, il passait une nouvelle porte, celle du Borsalino, le plus miteux des clichés de la vie mafieuse dans cette partie de l'Europole. En trois pressions de gâchette, il a dessoudé un sbire de Scarpulazzi, un touriste qui n'avait rien à faire là et une chaise en rotin du plus mauvais goût... moins de cinq minutes plus tard il était sur le toit. Comme dans un cauchemar, il a couru dans la nuit à travers un épais brouillard qui semblait retenir ses pas... puis à mesure qu'il courait, enjambait, sautait, il a compris qu'on ne le rattraperait pas, que le brouillard ralentissait ses chutes. Il le portait et agissait comme un escalier intangible lui permettant de bondir de toits en gouttières. Ce n'est qu'au moment où Eddy s'est demandé d'où cela sortait qu'il a vu sous ses pieds la brume lui sourire. Un millier de sourires fantomatiques. Comme si la brume était tissée de derniers adieux, de milliers de derniers sourires à celui qui les rejoindrait bientôt.

La mort grimaçante disparue, la brume est redevenue une nappe volubile de perles d'eaux et Eddy est tombé. Quinze mètres plus bas, les poubelles l'ont accueilli d'un rire fracassant.

Le voilà debout, se grattant la tête. Son flingue à la main, il avance vers les lumières de la Ford qui vient de se garer à trente mètres de lui. Sa priorité ? Revoir monsieur Zimmerman. Le tailleur lui a dit un jour qu'il avait fait un costume similaire au sien pour un ami du professeur Einstein. C'était juste deux jours avant l'intervention du savant à la télévision et sa disparition inexpliquée. Sur le moment il s'en est foutu comme on se fout de ce que raconte son tailleur, son coiffeur ou son barbier, mais aujourd'hui, les mots lui reviennent... le professeur Einstein... le type des infos, celui que les agences ont sans doute censuré à la sulfateuse. Sans identité, recherché, tueur de gangster, armé, cocu, hanté par une brume qui se marre, Eddy Trent va rejoindre la Résistance. Mais avant, il doit tuer ces deux types descendus de la Ford, voler la caisse et trouver le tailleur juif...

LES TWISTED 50s

Nous sommes en 1952, dans une Terre urbanisée et administrée à l'extrême. Il y a près d'un siècle, les **Étrangers** ont contacté l'humanité et lui ont offert leur science. Les habitants de la Terre devaient préparer leur venue ; ensemble, ils agenceraient leur élévation dans l'échelle universelle.

L'humanité a érigé des « portes » de métal et de verre tournées vers les étoiles, les **bases**, et l'attente a commencé. Aujourd'hui, les yeux sont toujours tournés vers le ciel, mais les Étrangers ne viennent pas. L'humanité attend toujours, mais son âme a changé ; le visage même de la Terre n'est plus le même. Quatre-vingt-douze ans d'expectative lui ont laissé le temps de se préparer : on a construit des villes, puis on les a agrandies, bâtissant toujours plus de buildings, plus de lotissements, d'usines ; posant plus de rails, construisant des voies rapides. L'humanité a construit des villes à l'échelle continentale en Europe, aux Amériques, en Chine, au Japon, en Afrique du Sud et au Proche-Orient : les **titanopoles**. Ces villes-continents et leurs **agences centrales** ont succédé aux États et à leurs gouvernements. Les monnaies ont disparu au profit des **Tickets d'Utilité Sociale (TUS)**, la « devise » des agences, et donc des administrés. L'Inde et la Russie se sont isolées en choisissant des développements politiques, sociaux, économiques et idéologiques non formalisés. Elles sont devenues l'Empire des Indes et Novaya Rodina — ou Nouvelle Russie. Partout ailleurs c'est l'effervescence : les États épargnés par l'expansion luttent pour leur indépendance, tandis que les nouvelles puissances du monde tentent de les annexer pour profiter de leurs richesses.

Dans les titanopoles, premières traces de l'affection Étrangère sur l'humanité, se joue le drame de *RétroFutur* et de son univers, les *twisted 50s*.

La vie est gérée depuis des complexes bureaucratiques labyrinthiques. Nous sommes tous fichés, numérotés… **administrés** par des **agents**. On trie, on tamponne, on archive, on valide, on oblitère, on administre. La santé est une agence, les droits sont une agence, le divertissement est une agence, le zèle est une drogue en distribution gratuite, le stress est son effet secondaire autorisé.

Des survivances nationalistes et libérales ont donné naissance aux **mafias** et sa célèbre bande des **Quatre**. Cette dernière fait le pied de nez aux agences en se jouant du système : la rigidité économique et sociale est contournée, le **second marché** est né ! On extorque, on triche, on flingue, on dessoude.

D'anciens militaires reviennent fous des guerres de décolonisation et des indépendantistes ont gagné le centre de la titanopole pour lutter au cœur de la menace des agences. Ils ont créé des **groupuscules terroristes**. On pose des bombes dans les écoles, on détourne des trains, on coule des bateaux…

Des hommes ont refusé le système, quand ce n'est pas lui qui les a exclus ; ils sont devenus les **égarés**. Ces nouveaux nomades et marginaux sont la bohème du macadam. On squatte, on migre, on détourne et on vole. Le métropolitain est devenu une ville sous la ville : on y habite, on y voyage et on y meurt.

Les mafias, les groupes terroristes et les mouvements égarés sont confondus par les forces du **contrôle** des *twisted 50s* que sont les agences et les nouveaux États. Ces derniers réunissent souvent ces trois mouvements de révolte en une même entité : la **marge**.

Le malaise titanopolitain a rendu l'équilibre fébrile. Les *twisted 50s* sont noires, bancales, tordues… Un tiers de la population n'a jamais vu la mer. Certains n'ont même jamais vu le ciel. La vie est faite de gris, de noir, de blanc ; seules les affiches sont en couleurs… Les trains vont trop vite pour qu'on puisse les voir. Les rames de métropolitain parcourent des réseaux souterrains tentaculaires. On peut vivre à Rés-Paris, travailler à Biz-Berlin et faire du sport le soir, après le boulot, dans un gymnase de l'ex-banlieue londonienne. Tout cela n'est qu'une ville ; un gigantesque réseau d'asphalte, de ferraille, de verre et de lumière. Nous en sommes les électrons, montant, descendant, gravitant. Un train à réaction traverse le monde de part en part ; des administrés prennent le transbordeur pour aller au bureau ; des hypertrucks transportent des vivres pour nos bons soldats sur le front Est. Le pneumatique donne l'horoscope tous les matins et rappelle qu'il est l'heure d'aller prendre le tram. Le photofluide crache et suce sa substance sur les écrans mous au rythme des pulsations cardiaques du réseau. Des lignes de métropolitain n'apparaissent pas sur les cartes de l'agence des Transports ; chaque jour, des milliers de personnes les empruntent pour aller dans les zones non administrées de la titanopole et jouer dans les casinos, faire leurs courses en monnaie sonnante et trébuchante, mettre des pièces mafieuses dans les parcmètres. Rien ne va plus : la criminalité monte en flèche, le *show-biz* a un million de cadavres dans ses placards, des directeurs d'agence se laissent corrompre, les capitaines de police passent leurs journées à brailler près de la machine à café. La titanopole est vérolée. Les **théâtres d'opérations** coûtent plus de TUS qu'ils n'en rapportent et les guerres de colonisation et de décolonisation paraissent interminables. Des **candidats** partent par centaines chaque mois pour mener ce combat. S'ils reviennent un jour, ils auront comptabilisé des points pour le diplôme universel : le **Concours.** Certains n'arrivent jamais à destination, des trains sont perdus, des bateaux n'ont jamais existé, nul ne sait ce que deviennent tous ces gens ; « d'ailleurs, êtes-vous sûr que vous aviez un fils ? Il n'apparaît dans les registres d'aucune agence, madame… ». La titanopole est amnésique.

Les **métropolitains** sont bondés, il y fait trop chaud et les retards sont de plus en plus fréquents. Les berlines carénées des administrés bouchent les rues des secteurs administratifs et commerciaux, tels des caillots de taule dans des artères d'asphalte. La titanopole fait un infarctus. Le photofluide tombe en panne chaque semaine pour de nouvelles raisons, à chaque fois meilleures que la veille. Les **autogyres** (sortes d'automobiles volantes) des agents influents noircissent le ciel de leur essaim bourdonnant. Des maisons disparaissent et nul ne se souvient de leur présence, à part leurs locataires. Des hommes changent, leur peau se fait bitume, leur sang devient gras et noir, leurs articulations se cassent en mécanismes de cuivres… la vie s'enraye. Des morts marchent parmi les

vivants. Des vivants marchent parmi les morts. Les Étrangers ne sont pas là. Les Étrangers sont une légende. Les Étrangers sont un mensonge. Les Étrangers sont déjà là. Les Étrangers viendront bientôt. Les Étrangers veulent notre perte. Les Étrangers sont nos amis... Des **hommes-en-noir** nous surveillent. Leur teint est poudreux, gris, marqué. Leur haleine a la douceur d'un crissement de pneus sur une route sèche. Nul ne sait qui ils sont. Nul ne sait ce qu'ils veulent. D'ailleurs, nul ne sait d'où ils sont venus.

Et vous ? Vous étiez monsieur ou madame tout-le-monde jusqu'à ce que la réalité ne crache sur vous, jusqu'à ce que le monde ne vous vomisse, créant la fracture dans votre vie. Employé de banque, contrôleur de métro, chanteur de cabaret, flic des rues... Un jour, quelque chose a cassé : vous avez perdu le contrôle et tué des représentants de l'ordre en place publique, vous avez fait sauter un bus, vous avez oublié de payer vos taxes, vous avez foudroyé un voisin en lui transmettant la souffrance ressentie par votre fille, six ans plus tôt, dans le viol qui lui a coûté la vie... Vous incarnez la révolte. Qu'elle soit sociale, politique, culturelle, physique, vous l'incarnez et en faites votre raison de vivre. Ceux et celles qui comme vous ont ressenti le malaise du monde, ceux qui sont las des rumeurs, et s'interrogent sur les manipulations et les mensonges, qui se révoltent contre les injustices ; ceux-là se sont réunis en un mouvement fort et motivé, une armée des ombres venue moucheter de sang la toile immaculée de l'hypocrisie des *twisted 50s*.

Le monde est malade, il souffre, il est contagieux. Vous êtes l'antidote, vous êtes un **Résistant** !

UNE SINGULIÈRE INVITATION

Nous proposons au lecteur de découvrir ce monde étrange dans les pages suivantes, puis de l'exploiter grâce à un jeu décrit à partir de la page 63. Le lecteur deviendra alors un joueur qui, avec d'autres, vivra les aventures d'un groupe de résistants.

Un livre étrange

Le lecteur a dû remarquer que certains mots apparaissent en **gras.** Ces termes sont les clés de l'univers proposé. Cette règle de style est appliquée à chaque fois qu'une notion importante de *RétroFutur* est présentée.

En outre, le lecteur découvrira au fil des pages de curieux encarts signalisés par l'icone suivant :

Ces encadrés contiennent des conseils au lecteur.

« La faute n'est pas dans les étoiles mais en nous-mêmes. »

• William Shakespeare •

LE CONTACT

Le 26 juillet 1860 à midi, alors qu'un soleil de plomb assomme l'Europe, des hommes prennent la parole et s'adressent au monde entier. La presse mondiale l'annonce, des orateurs sont dépêchés dans les théâtres et les salles de concert : le 16 mars précédent a eu lieu le **Contact.** Un peuple d'un autre monde a communiqué avec l'élite de notre planète. Depuis cinq mois, ces hommes et ces femmes contactés — mathématiciens, chimistes, médecins, architectes, artistes et politiciens — se sont retirés dans un centre industriel désaffecté des Orcades pour préparer l'annonce à l'humanité.
Dès lors, on se prépare à un second contact, l'opportunité d'une rencontre avec ceux que l'on nomme déjà les Étrangers.

L'EFFET ÉTRANGERS

À l'annonce du Contact, les réactions sont variées. Parfois enthousiastes, souvent violentes. Le monde n'y est pas préparé et c'est une fracture ouverte dans notre histoire. La révélation crée des débordements à la hauteur de son imprévisibilité : des vagues de suicides, des automutilations collectives et des émeutes secouent de nombreux pays pendant des mois. Les pires rumeurs circulent, prétendant que tout cela n'est que le début d'une invasion extraterrestre, que les Étrangers sont déjà là et qu'ils contrôlent nos voisins, nos employés administratifs, quelques-uns de nos chefs d'État... L'Église catholique romaine excommunie les prêtres qui ne s'opposent pas à l'acceptation de l'idée des Étrangers et commence à prêcher contre cette hérésie politique et scientifique. L'institution religieuse se sent agressée, visée, par ce complot planétaire du modernisme contre la foi.
Le monde est partagé, chacun attend les réactions des gouvernements, un démenti, une opposition... C'est la Russie qui la première prend une position officielle. Elle confirme qu'un contact a eu lieu et que les rudiments d'une science avancée ont été offerts à l'homme. Elle annonce alors son désir de se tenir à l'écart de cette aberration, cette transgression des lois naturelles qui vont « conduire l'humanité sur la voie de l'inhumanité, désolidariser l'homme en tant qu'individu au point de ne faire de lui qu'une pièce dans l'engrenage de cette absurde course aux chimères ». La Russie s'exclut du jeu et crée sa propre chance de son côté en devenant le rival majeur des titanopoles : Novaya Rodina. La fin de l'été 1860 est socialement et politiquement très perturbée. Les chefs d'État du monde entier se rencontrent pour discuter des décisions et des mesures à prendre. Il est convenu qu'un sommet doit avoir lieu, qui les réunira avec tous les élus du Contact.
Du 6 novembre au 2 décembre 1860 a lieu le premier colloque international pour l'avenir de la planète : le sommet de Valladolid. Les Étrangers ayant fourni les plans des portes sidérales nécessaires à leur arrivée sur Terre, on décide d'utiliser cette technologie pour leur offrir l'accès à notre monde.

LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

L'homme est propulsé aux commandes de sa propre évolution. Il faut choisir, trancher, puis convaincre. On ne se contente donc pas de construire des « spatioportes » à l'architecture improbable. Derrière les plans fournis par les Étrangers se cache une science, une philosophie, une façon de penser l'agencement du monde depuis l'atome jusqu'à l'individu. Les messages perçus en rêve par les contactés permettent bientôt de repenser les sciences et les techniques, mais aussi l'organisation même de la vie.
Des théories très prometteuses sont alors élaborées et présentées à la planète entière. L'enthousiasme est tel, dans les zones du monde qui n'ont pas refusé ce qu'on appelle déjà le Contact, que les pays les plus riches se tournent ensemble vers l'avenir. On rêve de trains intercontinentaux, de voitures à réactions, de cités pavillonnaires gigantesques où chacun pourrait espérer trouver une place pour vivre. On imagine une conquête de l'espace où, grâce aux Étrangers, l'homme ira à son tour aider d'autres espèces à évoluer. On rêve aussi de complexes commerciaux sur plusieurs étages qui renvoient les halles marchandes de nos grands-mères à l'état de vestiges. On rêve et on promet. On promet que des tours s'élèveront vers le ciel et qu'on y vivra, qu'on y travaillera et qu'on y fera ses courses. On urbanise au point d'avoir même besoin des sous-sols. On construit des métropolitains, puis des villes autour de ces derniers. Bientôt, on pourra y dormir, y manger et partir en vacances sans en sortir. On promet que le moteur à explosion n'est qu'une étape et que la fumée qu'elle dégage n'est nocive pour personne. On promet que des boîtes à images nommées « téléviseurs » permettront à chacun de voir ce qui se passe dans le monde. On promet que l'on pourra communiquer avec sa famille à l'autre bout du continent grâce au téléphone, au pneumatique, puis au photofluide. Bientôt Berlin ne sera plus qu'à une heure de train de Paris. Enfin, nul n'aura jamais faim, nul n'aura jamais froid : les nouvelles optiques sociales prévues par les politiciens assurent que chacun aura travail, nourriture et logement. On tourne son regard vers l'espace et puis l'on attend. Le visage du monde change. Les Étrangers seront bientôt là. Ils l'ont promis.

Extrait du communiqué officiel (26 juillet 1860)

C'est le 16 mars de cette année que nous, savants, artistes et hommes d'État avons été choisis comme messies de la Révolution Étrangère. L'homme n'est pas seul dans l'univers et il a été choisi par un peuple supérieurement évolué pour s'élever dans la grande échelle des espèces. Nous avons mérité ce Contact car nous étions sur la voie ! Observés depuis des siècles, nous avons été considérés comme dignes de cet héritage. Forts d'une science avancée ainsi que d'une philosophie élevée à l'échelle cosmique, les Étrangers sont notre avenir. C'est pourquoi nous allons œuvrer pour leur venue, user du savoir qu'ils nous ont transmis pour leur permettre un accès physique à la Terre.
Aidez-nous, dignes habitants de ce monde, à les accueillir !

Une brève histoire étrange

16 mars 1860 : Le Contact.
26 juillet 1860 : Communiqué officiel annonçant le Contact ; début de la Révolution Étrangère.
11 janvier 1891 : Décès du baron Haussmann — victime d'une maladie inconnue.
1900 : Révélation des premiers objets Étrangers ; début de la Révolution industrielle Étrangère.
1905 : Création des premières agences spécialisées — agences de la Technologie Étrangère et des Étrangers.
1910 : Les tsars de Russie sont renversés par Raspoutine ; création de Novaya Rodina ; début de la Prohibition en CAA ; première fusée Goddard.
Juillet 1910 : Des trains disparaissent sans laisser de trace ; début des Grandes Grèves.
1916 : Assassinat de Raspoutine.
1920 : Les agences sont les premiers employeurs du monde ; début de la course à l'espace ; la dénonciation des exactions de l'agence-sans-nom conduit à l'arrêt des Grandes Grèves.
15 juin 1920 : Les europolitains apprennent que personne n'est à l'abri du syndrome d'Haussmann.
1921 : Début des accords entre Novaya Rodina et l'Empire des Indes.
1923 : Braun met le premier homme en orbite.
1927 : Premier satellite espion.
1932 : Première fusée indo-russe.
1935 : Divine Providence — première station orbitale.
3 mars 1937 : Fin de la Guerre du Double Trois ; création officielle du Grand Bon en Avant.
1938 : Procès intertitanopolitains et démantèlement de l'agence-sans-nom.
1940 : Kobayashi marche sur la Lune.
Mai 1941 : P. Laval, président du conseil français, reconnaît officiellement l'agence centrale europolitaine.
1941-1942 : Les titanopoles s'alignent sur l'Europole, les autres agences centrales sont créées ; fin des gouvernements titanopolitains.
Été 1942 : Vague d'attentats en Europole attribués à Jean Moulin.
1942-1949 : Négociations et accords des Quatre ; création du second marché.
1943 : Jean Moulin se serait suicidé lors de son transfert d'une Maison carcérale d'Ali-Paris vers Néo-Berlin, où devait avoir lieu son procès.
1947 : Sécession de la Chine Centrale ; début de la guerre de Mandchourie.
1948 : Crise lunaire impliquant les UAA, le Bokufu, le GBA et l'Europole ; conférence de Princeton, A. Einstein remet en cause le dogme officiel en annonçant que les Étrangers n'existent pas.
1949 : Médiation interzonienne autour des problèmes spatiaux et surtout lunaires ; plusieurs titanopoles annoncent posséder l'arme absolue, la bombe à probabilité ; premier colloque intertitanopolitain des agences de l'Hygiène mentale et des Étrangers sur le paranormal.
1950 : Disparition de A. Einstein.
20 novembre 1950 : *L'Appel des catacombes.*
1952 : Les agences sont les seuls employeurs du monde. La Résistance s'organise.

« À la fin de sa journée de labeur, il rentrait le soir dans une pièce dont la fenêtre unique donnait non sur des prés et des bois, mais sur une sombre courette, où s'ouvraient également, dans le désespoir et l'ennui, d'autres fenêtres. »

• Azathoth, Howard P. Lovecraft •

LES TITANOPOLES

Le rêve Étranger était un cauchemar. Ainsi survint la surindustrialisation du monde. Tous se tournèrent vers la science et le progrès. Au point que les campagnes furent abandonnées et que les villes durent s'agrandir. Il fallait tenir ses promesses, alors on chercha à faciliter les communications, les transports et le travail. Il fallait agrandir les horizons urbains pour permettre à l'émulation technique de s'exprimer. C'est ainsi que des villes s'étendirent les unes aux autres, se tendant d'immenses bras d'asphalte et de béton. Les titanopoles étaient nées. En Europe comme en Amérique du Nord, au Proche et en Extrême Orient, on opta pour le prototype urbain qui devint le symbole même du Contact. Les villes gagnèrent du terrain et leur puissance politique ne cessa de s'accroître. Des projets d'agences se créèrent, visant à constituer des structures permettant aux entreprises d'un même secteur de communiquer et de se développer. Ces structures étaient les clés du monde du futur. Peu à peu, la puissance des titanopoles et l'influence des agences scindèrent les pouvoirs économiques et politiques : les États n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes, les entreprises se raréfiaient et les métiers indépendants s'effaçaient peu à peu. L'ère de la formalisation venait de commencer. Au cours des années 1890, les titanopoles commencèrent à exprimer le désir de posséder leur propre unité gouvernementale.

Soixante années passèrent, ces velléités politiques devinrent les agences centrales.

Notre fourmilière a continué son hyperactivité : les titanopoles grandissent, les réseaux ferroviaires de longues et courtes distances sont devenues des extensions de l'habitat humain. Les agences centrales se sont appropriées chaque domaine d'activité en intégrant les **agences sectorielles,** en les partageant en **bureaux,** en **divisions,** etc. La citoyenneté est morte. Nous sommes tous des administrés. Nous avons tous une fonction précise au sein de la branche de l'agence qui nous emploie. Nous courons vers la fin de l'identité personnelle et le malaise s'en ressent. L'étouffement des pays et de l'individualité a frustré trop de nécessités identitaires, et le rêve titanopolitain s'écroule. Les murs se sont fissurés sous le poids des survivances nationalistes. Peut-être ces dernières s'écrouleront-elles sous celui des mafias qui en ont découlé. Des marchés parallèles sont nés en marge de l'autorité titanopolitaine. Une partie de l'économie mondiale reste basée sur l'existence des professions libérales et sur les possessions ; les agences ne peuvent réprimer l'intégralité de ce second marché. Au sein des titanopoles, les mafias se sont installées comme de droit, s'appropriant des secteurs entiers en y faisant régner leur loi alternative.

Vous appelez ça vivre ?

L'humanité l'a choisi : elle s'est construit un univers urbain sans bornes. Qui vit encore dans les campagnes ? En 1952, les titanopoles sont devenues une utopie urbaine boiteuse où l'administré ne jouit que des largesses autorisées par son agence. Sans être réduit à l'état de fonction, nous restons une pièce dans le gigantesque engrenage urbano-industriel des titanopoles. L'épicier du coin est suivi de près par l'agence du Commerce, à laquelle il doit régulièrement fournir des rapports d'inventaire. Le comptable consciencieux répète un millier de fois chaque jour les procédures d'usage qu'on lui a inculquées. Et même en marge, que l'on soit détective privé à Paradise, cinéaste pirate à BARMARO, chasseur de primes en Interzone ou encore professeur d'arts martiaux non approuvés par les agences à Okinawa, on a des comptes à rendre aux agences, et il faut savoir courir sur le fil du rasoir pour profiter de quelques privilèges non autorisés.

Pour le commun des hommes, la vie se tient bien à l'étroit dans les cadres impartis par l'administration des *twisted 50s*. Le rêve titanopolitain a offert au monde les TUS, la sécurité de l'emploi, des logements de fonction, des moyens de transport et de communications sublimés. Il a aussi offert des gratte-ciel à perte de vue, la surpopulation, des cieux noircis par la pollution, des détournements de fonds, des fusillades urbaines, des guerres incessantes…

C'est quoi au juste une titanopole ?

Les titanopoles s'étendent sur des pans entiers de continents ; elles ne connaissent de limites que dans les obstacles naturels les plus monumentaux, comme les océans ou les chaînes de montages. L'expansion est lancée à grande vitesse depuis quatre-vingt-dix ans et personne, au sein des agences, ne semble vouloir mettre le pied sur le frein.

Une titanopole est un réseau de secteurs urbains et suburbains liés les uns aux autres par des voies rapides, des métropolitains et des trains. Les campagnes sont devenues des *no man's lands* ou ont laissé place à l'agriculture intensive en serres et à l'industrie lourde. Certaines rues sont longues de dizaines de kilomètres et relient des blocs qui étaient initialement des villes. La 20e avenue européenne relie tout le secteur Sud de Néo-Paris 13 à Alt-Bourges, anciennement ville de Bourges devenue un bloc dortoir du secteur parisien. Celui-ci n'étant qu'une partie de PARENGAM, Nord de l'Europole, par opposition à BARMARO, sa zone la plus au sud.

Ces forêts de gratte-ciel où s'entremêlent des rues interminables, des réseaux de tramways, des métropolitains souterrains et aériens sont une nouvelle Babylone ; elles confrontent la richesse à la pauvreté, l'ambition à la défaite et l'ordre à la dépravation. Puis il y a les campagnes, tableaux apocalyptiques d'étendues noircies par les complexes industriels enchâssés les uns dans les autres. Enfin, il y a les bases aux architectures colossales, mi-industrielles mi-militaires. Les spatioportes, ou bases, qu'elles

abritent attendent depuis près d'un siècle la venue des Étrangers.
Nos vieilles campagnes sont mortes. Quant à nos villes d'antan, elles ont été assimilées gloutonnement par les insatiables titanopoles. Ces villes-continents, aujourd'hui dirigées par leurs agences centrales, sont divisées en **zones,** qui généralement correspondent à des emplacements géographiques nationaux. Ces zones sont divisées en **secteurs** au découpage calqué sur les anciens départements et régions, eux-mêmes divisés en **blocs** de tailles variables.

UN MONDE SOUS CONTRÔLE

L'administration

Les titanopoles sont des entités politiques autonomes au niveau mondial, presque des États. Chacune a son agence centrale aux commandes. Ces structures gèrent la coordination entre les agences sectorielles, et répartissent les juridictions à diverses branches comme la Maintenance clinique — médecine, suivi médical des administrés, recherche médicale... —, les Communications — téléphonie, photofluide, **réseau pneumatique**... —, le Bien-être — cinématographe, télévision, Color-Dreams... —, la Paix — armées, diplomates, police —, ou encore les Finances, les Énergies pétrolifères, les Énergies hydroélectriques, l'Industrie automobile, les Sports autorisés, etc. Les agences sont ensuite subdivisées en **divisions,** en **commissions,** puis en **bureaux** et ainsi de suite, jusqu'à la face visible et directement accessible à l'administré. Pour ne pas disparaître, les religions ont dû se plier au format et devenir elles aussi des agences. Ainsi trouve-t-on par exemple, en Europole, une division de la religion officielle pour le catholicisme et des bureaux œcuméniques permettant l'existence et la cohabitation des autres cultes formatés.

C'est la porte à côté...

Ils ont rétréci la planète. Ils ont raccourci les distances par les transports en commun. On ne peut imaginer nos rues sans les sillons des rails de tramways, ni nos trottoirs sans leurs bouches de métropolitains. Les aérotrams se croisent en permanence au-dessus de nos têtes, en se balançant à leurs monorails. En Europole, les stations de métropolitain proposent des blocwagen pour rejoindre les différents blocs d'un même secteur, mais aussi des zonewagen, trains de moyennes distances qui permettent de passer d'un secteur à un autre ; enfin il y a les stadtwagen, métros de longues distances permettant de joindre les points les plus éloignés de la titanopole, soi-disant en quelques heures.
Les transports en commun sont devenus l'obsession de l'homme moderne. C'est sans doute la raison pour laquelle dans chaque titanopole, les agences des Transports sont parmi les plus riches et les plus puissantes. En réalité, nombre de trajets paraissent interminables, c'est pourquoi les métropolitains et autres trains sont équipés de wagons couchettes, aussi nommés « wagons-cercueils », où les voyageurs peuvent voyager allongés. Les couchettes sont superposées par cinq, et chaque compartiment peut en contenir trente.
Les administrés les moins pressés préfèrent les tramways et les bus, plus longs, mais plus agréables que les métropolitains bondés. Choisir le bus revient aussi parfois à sauver son portefeuille et même sa peau. Les **taxis,** bien plus chers évidemment,

L'agence et moi

Madame Simoneau est maniaco-dépressive. Lorsqu'elle va voir son psychanalyste dans un petit cabinet de la rue d'à côté, elle ne voit qu'une salle d'attente, avec ses magazines féminins périmés de six mois ; puis un cabinet, avec son divan, ses lumières tamisées et son vieux médecin muet. Ce qu'elle sait, mais ne voit pas, c'est que son psychanalyste est payé par la division des soins du bureau pour la Santé de l'agence des Finances ; tout en dépendant juridiquement et professionnellement de la division des Analyses freudiennes dans la commission des praticiens non hospitalisant de l'agence de l'Hygiène mentale. Si cela ne fonctionne pas, madame Simoneau ira peut-être voir un analyste de la division jungienne qui, jugeant son cas assez grave, lui conseillera de voir un confrère de la commission des praticiens hospitalisant, histoire qu'elle soit internée quelque temps.

Les recoupements entre agences, commissions, bureaux, divisions et autres sont possibles et même fréquents. Ainsi, si madame Simoneau est insatisfaite des services de son psychanalyste et qu'elle désire faire une réclamation, elle sera confrontée à un mur de recours administratifs en tous genres, de recoupements, de courriers, de sixième porte à gauche après l'ascenseur et d'articles numéro 7, alinéa 81 du dossier des réclamations spontanées, au demeurant introuvable. L'exemple du docteur pourrait d'ailleurs être appliqué à une chaîne de *fast-food*, une marque automobile, une maison d'édition et toute autre entreprise, qu'elle produise des biens ou des services.

sont le moyen de transport préféré des personnes pressées et des agents bien placés en général — lorsqu'ils n'ont pas leur chauffeur attitré. Les statistiques veulent qu'une automobile sur cinq circulant en titanopole soit un taxi ; sauf dans le secteur financier de New York, titanopole de l'excès, où les taxis sont deux fois plus nombreux. Le nec plus ultra du déplacement urbain reste cependant l'autogyre. Ces mono ou biplaces volants remplacent peu à peu les berlines des hommes d'affaires. Qui ne rêve pas de survoler la titanopole pour aller au travail ? D'éviter les embouteillages ? De sortir de sa place de parking en décollage vertical ? L'ironie semble vouloir que bientôt les embouteillages se fassent là-haut, entre les antennes de télévision. Pour les longs trajets, on peut aussi choisir le mode éclair : les hypertaxis. Depuis les années trente, nos chères agences de l'aménagement et des transports ont trouvé le moyen de nous faire aller encore plus vite en allouant des **voies d'autoroutes** aux véhicules à réactions. Hypertaxis et hypertrucks s'y croisent à des vitesses parfois supersoniques. Pour l'instant, le seul train à réaction pouvant transporter des passagers est le **Transexpress.** Ce monorail de grand luxe relie London à Tokyo en une dizaine de jours. Bien plus large que les trains traditionnels, il contient une galerie marchande, un casino, une salle de sport, un bordel et un restaurant cabaret. Il suit l'itinéraire London-Paris-Munich-Budapest-Istanbul-Téhéran où il bifurque : une branche part vers Karachi et Bombay, l'autre remonte vers le nord et traverse l'Asie jusqu'au Japon. Depuis Tokyo, un service de vols express permet ensuite de rejoindre Paradise.

Puis il y a, aux antipodes, ceux qui, allez savoir pourquoi, ont échappé au stress et ne choisissent pas nécessairement les transports les plus rapides. Ceux-là vont au travail en **bateau ;** pour éviter les embouteillages des ponts surplombant les canaux artificiels, ils prennent le bateau-mouche, la péniche et même le ferry-boat.

L'information à tout prix

On peut rouler plus vite, et même voler. Mais à quoi bon si les informations ne suivent pas ? C'est la question qu'ont dû se poser les agences des Communications et du Bien-être, pour en arriver là où nous sommes. L'information va vite, plus vite que l'homme. À tel point que l'on en est submergé. Des messages pneumatiques qui assaillent nos appartements aux publicités radiophoniques, en passant par les affiches lumineuses qui tapissent les murs de nos titanopoles ; nous recevons chacun, chaque jour, des milliers d'informations. La radio, le cinématographe, la télévision, le téléphone, le pli postal, le réseau pneumatique et le photofluide ; autant de moyens de nous dire comment penser, comment acheter et comment vivre.

En résumé, il y a deux types de médias : ceux qui nous harcèlent et ceux qui nous pourrissent la vie.

Ceux qui nous harcèlent : la radio, la télévision et le cinématographe

La radio est le premier et le plus évident des moyens d'information, il est d'ailleurs aussi le plus facile à pirater avec le réseau postal. Tout administré possède chez lui au moins un **transistor,** comme disent les jeunes dans le vent. Nos parents écoutaient déjà leurs émissions préférées tous les soirs à la radio ; autant dire que c'est un média bien implanté dans les mœurs. Les mafias, les terroristes et autres égarés, tout comme certaines cellules résistantes, ont compris qu'il n'y avait plus aujourd'hui un seul administré qui n'allume pas sa radio le matin au réveil. Ces organisations se sont alors offertes des émissions pirates pour la propagande et l'information.

Le **cinématographe** diffuse des films autorisés. Ces films sont truffés de publicités inscrites dans les décors. Dans un film produit dans la moitié Nord de l'Amérique du Nord, dès que les protagonistes vont dans un restaurant, il s'agit de l'un des deux cent douze restaurants BennyBurger du secteur new-yorkais. Les dialogues eux-mêmes peuvent être des supports publicitaires : « Vois-tu poupée… sans ma nouvelle Firebird Nightrunner

équipée pour la première fois d'un double arbre à came en tête, jamais nous ne serions arrivés à l'heure pour le début du bal de promo ». Les cinématographes sont aussi le lieu de réunion des gens qui n'ont pas la télévision et désirent cependant être informés de ce qui se passe dans le monde. Avant chaque film sont en effet projetées les « actualités ».

Les **téléviseurs** étaient il y a dix ans le rêve de toutes les familles. Aujourd'hui, c'est la couleur qui fait la différence. On trouve un poste dans une famille sur trois environ, et il n'est pas rare de voir des voisins se réunir d'une maison à l'autre pour partager ce bien. Un foyer sur vingt possède, en 1952, un téléviseur couleur.

Les chaînes de télévision sont toutes très spécialisées. La majeure partie de celles-ci est locale, n'émettant parfois que pour une zone urbaine ou un secteur de titanopole.

Il existe pour l'instant quatre chaînes de télévision autorisées que l'on peut retrouver d'une titanopole à l'autre.

- Official World Network (OWN) diffuse en boucle des programmes d'information et possède des ramifications localisées.
- Natural Evolution Channel (NEC) est la chaîne scientifique qui vante les progrès de la science par le biais de longs reportages soporifiques. D'origine londonienne, elle a été la première chaîne europolitaine à être diffusée dans le monde entier.
- Image Channel diffuse des films bien comme il faut et des séries soap-opéra pour la famille. Cette chaîne, la plus regardée au monde après OWN, véhicule dans l'imaginaire collectif les clichés des studios américains et de l'ancienne côte chinoise dont elle est la propriété.
- Réclames ! offre enfin à la ménagère de moins de cinquante ans la possibilité de faire ses courses par pneumatique.

Chaque agence centrale étant libre d'autoriser la création de chaînes locales, on voit peu à peu apparaître quelques curiosités telles que Penitentiary & Psychological Therapy Channel (PPTC), chaîne ne diffusant que des documentaires animaliers et exclusivement réservée aux pénitenciers et hôpitaux psychiatriques américains.

Ceux qui nous pourrissent la vie : le téléphone, le pneumatique et le photofluide

Le **téléphone** est très répandu. Il y a beaucoup de cabines téléphoniques dans les rues, et quasiment une ligne dans un foyer sur deux. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de se payer le téléphone, il reste toujours une ligne publique par immeuble, qui permet d'être joignable en cas d'urgence. Le téléphone passe par les services d'une opératrice à la voix aussi douce qu'artificielle. Il n'est pas possible de passer une journée dans un appartement ayant le téléphone sans recevoir au moins trois appels publicitaires. Les agences disposent de fiches sur les clients potentiels de tel ou tel produit et se les revendent régulièrement, ce qui nous permet en une semaine d'avoir la possibilité d'acheter six cuisines, trois salles de bains, de se faire installer quinze fois le photofluide et de partir en vacances n'importe où dans le monde.

Le **pneumatique** permet d'envoyer un message express dans une capsule de plastique à travers des tubes à air comprimés. La vitesse de circulation est rapide lorsqu'il s'agit d'une communication interne à un bâtiment. Lorsqu'il s'agit d'une communication à l'échelle d'un bloc, le message arrive généralement dans le quart d'heure. À l'échelle d'un secteur, il faut compter entre une et deux heures et cela peut prendre une journée entière pour aller d'une zone titanopolitaine à une autre. Le pneumatique est donc pratique pour des messages de courte distance. Du point de vue du fonctionnement, le pneumatique voyage via des tubes à air comprimés jusqu'à des centres de tri inter-blocs, puis inter-secteurs… jusqu'à destination. Il y a donc des agents de tri qui ont pour tâche de réorienter les capsules à raison d'une trentaine par minute et par agent… Autant dire que les erreurs ne sont pas rares. Lorsqu'on a l'occasion de voir ces gens travailler — recevant, aiguillant, renvoyant les capsules sans arrêt — on est pris par l'irrésistible impression d'avoir affaire à des automates gesticulants. Il existe sous chaque immeuble — ou à l'entrée de chaque pâté de maison pour les blocs pavillonnaires — un centre de réception où une personne, voire deux, réoriente une dernière fois chaque capsule vers l'appartement ou le pavillon désigné.

Le **photofluide** est le plus rare et le plus étrange des moyens de communication. Le réseau est une immense tuyauterie à l'échelle titanopolitaine qui véhicule un plasma épais et hautement conducteur. Chaque abonné utilise une console photofluide constituée d'un clavier mécanique qui n'est pas sans rappeler celui des machines à écrire, et d'un moniteur encore trop gros et lourd pour être pratique. Lorsqu'on reçoit un message photofluide, le plasma est projeté contre la vitre jaunâtre de l'écran avec un bruit de glaire caractéristique. L'affichage est alors bicolore : jaunâtre pour le fond et vert vaseux pour le texte ou l'image. Lorsque le message est effacé, il se produit un bruit de succion. Lorsque dans un même bureau plusieurs consoles fonctionnent en même temps, les sons de glaires et de succions à répétitions évoquent aux oreilles sensibles une orgie animale et gluante. Nombreux sont les agents secrétaires qui après des mois dans un bureau se voient contraints de suivre une psychanalyse, suite à une phobie suscitée par les cacophonies du photofluide.

Une autre utilisation du photofluide est apparue depuis trois ans sur les murs des titanopoles, ce sont les **photoréclames**. De gigantesques panneaux pouvant mesurer plusieurs mètres de côté utilisent la technologie photofluide pour afficher des annonces animées. Ce mode de réclame lumineuse est d'autant plus efficace qu'il possède un panel de couleurs plus varié que le photofluide d'appartement. Les affiches peuvent ainsi utiliser le vert, le jaune, le rouge et le bleu. Inutile donc d'espérer se promener tranquillement en titanopole ; les murs sont désormais recouverts de ces publicités animées. Entre les crépitements des néons et les succions des photoréclames, le bruit de la rue a désormais quelque chose d'industriel.

Des rêves en technicolor !

En plus du cinématographe, de la radio et de la télévision, nous avons bien d'autres moyens de nous divertir et d'enrichir les agences. La dernière mode en matière d'amusement nous vient de la côte Nord-Ouest de l'Amérique du Nord. Ce sont les **ColorDreams**. Initialement, cette

technologie servait au traitement des maladies mentales, mais depuis 1947, on a jugé qu'en plus de ses vertus stimulatrices et cathartiques elle possédait un potentiel commercial énorme. Le brevet a été revendu aux agences du Divertissement un peu partout dans le monde et depuis, ces machines prolifèrent dans les titanopoles. Le principe en est simple : l'utilisateur pose sur sa tête un casque équipé d'un petit écran technicolor qui diffuse des images agréables. Le casque contient un certain nombre d'électrodes qui stimulent les centres les plus sensibles du cerveau humain afin de générer des sensations de plaisir, de peur, etc. C'est là toute la beauté de notre monde dépersonnalisé et déshumanisé. Cette technologie ne permet pas encore de faire croire à l'utilisateur qu'il est dans un autre monde, juste à lui fournir de belles images et un plaisir physique en conséquence. Combien de temps cela laisse-t-il à l'esprit humain ?

Les **ColorDreams** ne sont pas en vente pour les particuliers, mais il existe un bureau dans chaque agence du Divertissement du monde qui s'occupe d'une chaîne de salles ColorDreams. À cette heure, les salles se sont multipliées et spécialisées ; on trouve ainsi la chaîne Exotrav, qui offre des simulations de vacances pour le temps de quelques heures ou d'un week-end ; Cinedreams qui propose de revivre des scènes de films célèbres vues de l'intérieur ; Vidéostadium, qui refait vivre des exploits sportifs... Bien évidemment, ce type de divertissement a sa contrepartie : un réseau pirate a été développé et permet de vivre des *snuffs*, films illégaux montrant des meurtres, des viols, etc. La rumeur veut qu'un homme ayant vu un film pirate à caractère pornographique avec la belle Marilyn Monroe soit mort d'un arrêt cardiaque pendant la projection. Maintenant on peut prendre son pied et même mourir en se tapant une machine.

Les matins d'Eddy Trent

6 h 55 : La machine à café sonne le réveil et prépare son breuvage. Eddy Trent saute du lit.

7 h 03 : Eddy allume sa télévision. Rediffusion du 78e épisode de Paradise Sunrise passé la veille au soir. Dans un bloc favorisé de la titanopole, des enfants de familles riches voient leur quotidien troublé par l'arrivée d'un gosse de la rue. Celui-ci leur prouve à chaque épisode qu'à force de persévérance, chacun peut gagner sa place au soleil et devenir un administré exemplaire.

7 h 15 : Eddy rentre sous sa douche brûlante en fredonnant le générique de Paradise Sunrise.

7 h 25 : Eddy passe la porte de son appartement. Au même moment, il reçoit un pneumatique qu'il ne lira pas :

Bonjour monsieur Trent,
Il est 7 h 10, c'est l'heure d'aller prendre le métropolitain si vous voulez être à l'heure au bureau.

Gémeaux : ce sera un grand jour si vous prenez vos responsabilités. Sachez bondir sur l'occasion !
Côté cœur, rencontres favorables avec les Sagittaires.

« Les variétés actuelles de l'amour s'expliquent par la forme primitive de l'homme. »

Platon

Ce pneumatique vous a été envoyé par l'agence des Communications.

7 h 30 : Eddy glisse dans son autoradio une cassette qu'il a enregistrée lors de son voyage de noces à Paradise. Il s'agit de l'émission pirate la plus connue à cette heure : D & Rock, la radio de la dissidence et du Rock'n Roll. L'une des seules radios à diffuser cette nouvelle musique bruyante et censée ramollir le cerveau des jeunes administrés. Entre deux morceaux échevelés, l'unique animateur Captain Thunderwaves, aussi nommé CTW, lit les messages adressés à la marge par la marge.

EUROPOLE, LE RÊVE DÉLIQUESCENT

L'Europole est l'entité qui a lentement pris la place des anciens gouvernements européens. D'un point de vue géographique, c'est un quadrilatère regroupant les anciennes villes de Paris, Munich, Berlin et Amsterdam et étendant des tentacules d'asphalte et de béton vers les vieilles Bordeaux, Marseille, Varsovie, Edimbourg, London, Bucarest, Praha, Wiene et Budapest. Au sud, l'un des tentacules de la pieuvre europolitaine évolue parallèlement aux autres et relie Lisbonne, Madrid, Barcelone, Marseille, Milan et Rome. On comprend dans la zone europolitaine tout le réseau routier et ferroviaire de l'Europe, ce qui, par conséquent, englobe aussi bien les secteurs urbains que les secteurs ruraux. Tours, Nevers et même Clermont-Ferrand sont devenus des banlieues lointaines du secteur parisien, tout comme Hambourg est désormais l'une des banlieues dortoirs du secteur berlinois.

Si d'un point de vue régional on utilise encore parfois les **ancilangues** telles que l'italien ou le français — devenu ancytalien et ancifrançais —, l'Europole a opté pour une langue mondiale issue des dialectes les plus forts. On parle donc la **novlangue**, un langage moderne issu majoritairement du français, de l'allemand, de l'anglais, de l'espagnol et du chinois.

Administration et juridictions

En Europole, on ne parle plus de pays ni de région, mais de zones et de secteurs. Les zones principales sont BERSCANPOL (Berlin-Scandinavie-Pologne), LYMAR (Lyon-Marseille), PARENGAM (Paris-Angleterre-Amsterdam), BARMARO (Barcelone-Madrid-Rome), WIPRA-ZAG (Wiene-Praha-Zagreb), ABUCSO (Athènes-Bucarest-Sofia) et FÉDÉ-ZONE (Strasbourg-Suisse). Ce découpage représente les juridictions des principales branches de l'agence centrale europolitaine. Il existe ainsi une antenne locale de l'agence centrale dans chacune de ces zones. Notre administration est si bien faite que ces juridictions sont en conflit d'intérêt permanent. Ces luttes se reportent sur l'ensemble des agences localisées et donc, au quotidien, sur nous. On peut, par exemple, travailler dans le sud du secteur « parisien », mais loger au nord de LYMAR. De ce fait, les cotisations pour l'agence de la Sécurité sociale sont prélevées sur le salaire dans PARENGAM et ne sont pas correctement acheminées vers LYMAR. Il en résulte qu'une fois sur deux, l'administré doit passer deux heures au téléphone avec l'agent de la Sécurité sociale qui gère son dossier afin de voir ses soins correctement remboursés.

Les parties de titanopoles qui constituent les secteurs ont été administrativement nommées selon leurs fonctions. Généralement, cela se manifeste par l'adjonction d'un préfixe tel que **Agri-** (agricole), Indus (industriel), **Rés-** ou **Conurb-** (résidentiel), **Com-, Bizz-, Néo-** et **Fin-** pour tout ce qui concerne les finances et les nouvelles places d'échanges.
L'Europole ayant absorbé la géographie du vieux monde, il a fallu renommer bon nombre de villages en bloc, et la plupart des noms de rues sont aussi devenus des numéros. Les lieux qui n'ont pas été renommés et qui gardent leur ancienne appellation jouissent toutefois du préfixe **Alt-** qui souligne l'archaïsme de désignation. Par exemple, le vieux Rome touristique est devenu Alt-Roma.

Prise de température

Durant trois générations, l'Europole a retenu son souffle, toute excitée à l'idée du Contact. On regardait le ciel avec un espoir presque naïf. Cela a grandement facilité l'implantation des agences et la mort des nations. Malheureusement, les Étrangers ne sont toujours pas là et les agences perdent de leur crédibilité. Les anciens antagonismes nationaux s'apprêtent à refaire surface grâce à des groupes terroristes, tandis que des phénomènes de mafias se développent au sein des survivances ethniques, religieuses et politiques.
Bien entendu, l'agence centrale europolitaine contrôle les trois quarts de la titanopole, mais le reste, lorsqu'il n'est pas à l'abandon, devient le territoire et la propriété des mafias, égarés et autres terroristes. Par endroits, des échauffourées témoignent de conflits d'influence grandissants, transformant des blocs en théâtres de guerre civile.
Pour parachever le tableau, l'Europole connaît un début de crise de l'énergie due aux pertes résultant de guerres de colonisation. Les appelés-candidats sont de plus en plus nombreux et les administrés perdent confiance en l'agence centrale.

Un monde d'équilibre et de paix

Plus que toute autre titanopole, l'Europole est un symbole de complexité, d'ambition et de cosmopolitisme. Ayant comme le dit l'agence centrale « assimilé » des dizaines de régions, de patrimoines, ainsi que des siècles d'histoire, la titanopole est gorgée de milliers de parfums. Si aujourd'hui être italien, roumain ou danois n'a plus aucun sens, chaque administré garde cependant une certaine fierté des origines de son sang. C'est pourquoi il n'est pas rare de trouver des blocs dits italiens, slaves, portugais, etc. De plus en plus fréquemment, des europolitains se réclament des anciennes nations et migrent vers des blocs laissés à l'abandon ou d'allégeance mafieuse pour s'affirmer et se retrouver.
L'agence de la Paix gère difficilement ce problème, c'est pourquoi depuis 1948 nos belles institutions parquent tous les meneurs de ces mouvements, avec femmes et enfants, dans des camps d'isolation.

Une nourriture saine et équilibrée

Nos bons scientifiques ont su profiter de la technologie Étrangère pour nous préparer un régime alimentaire des plus ragoûtants. L'art de la radiation et la culture génique ont ouvert les portes de l'aberration et ces petits malins y ont sauté à pieds joints. Des champs de serres de milliers d'hectares, des élevages intensifs sur des dizaines d'étages, des raffineries génaromatiques, voilà ce qu'est devenu le monde agricole. Des pommes grosses comme des citrouilles, des poulets musclés comme des champions olympiques, des poissons mous, sans arêtes ni écailles, le rêve du restaurateur pressé. Notre assiette est terne, le goût se vend dans un petit sachet à part, en poudre lyophilisée.

Les guerres périphériques

En bon géant politique et économique, l'Europole n'a qu'un rêve : s'agrandir. Outre les guerres d'Afrique et d'Indonésie qui motivent tous les colons potentiels, elle s'intéresse de près aux pays frontaliers qui ne sont pas encore entrés sous son joug. C'est le cas de nombreux pays de l'est de l'Europe. Du fait de la proximité de ces pays, ces guerres sont dites périphériques. Initialement, l'Europole avait proposé nombre d'accords commerciaux, tous ayant été refusés, des prétextes politiques ont été évoqués. En parallèle, l'agence centrale europolitaine s'est adressée directement aux peuples de ces pays appauvris par l'isolement en promettant et en mentant comme il se doit. Face au rêve titanopolitain, des centaines de personnes prirent les armes et firent plonger leurs pays dans la guerre civile. L'Europole a soutenu ces mouvements pendant quelques années, tout en accueillant des milliers de réfugiés ; puis elle a fini par envoyer ses propres troupes, soi-disant pour aider ces peuples maltraités par leurs gouvernements primitifs.
Intervenant occulte de ces guerres, Novaya Rodina donne des armes et

des ressources financières aux gouvernements afin de les aider à résister ; elle ne prend pour le moment pas part ouvertement à ces conflits et entretient la tension de guerre froide contre les titanopoles.

Vivre !

Si j'étais ouvrier en Europole…

Mon réveil sonnerait à 5 h 30, tous les matins. La radio me chanterait ses airs d'accordéon entre deux messages d'André Pakine. Sacré André, la voix des ouvriers… certains prétendent que ses émissions contiennent des messages codés adressés aux membres du Syndicat, la mafia ouvrière et prolétaire. Une fois avalé mon demi-litre de café et ma chiée de tartines, je sauterais dans le blocwagen pour me rendre à l'usine. L'intérêt d'être un ouvrier au rabais, c'est que votre présence peut déplaire à ceux qui ne portent pas de bleus de travail ; l'agence du Logement fait donc toujours le nécessaire pour vous loger près de l'usine où vous bossez. Deux stations de métro. Une fois la carte poinçonnée dans la machine du complexe, je fumerais ma septième cigarette de la journée… puis j'enfourcherais l'échelle pour aller faire des soudures jusqu'à midi. Grimpé sur les toits, je verrais un semblant d'horizon, ce serait le morceau de rêve qui m'aiderait à tenir. Je verrais s'étendre à l'infini les serres et les usines qui ont bouffé les champs et les forêts. À midi, je redescendrais pour manger un sandwich au saucisson, boire une bière, un café et fumer trois cigarettes. Puis, je regrimperais sur les toits, continuer de ressouder les taules. À 17 h 30, les sirènes aboieraient la fin de la journée et je retournerais au métropolitain. Dans le blocwagen, je resterai debout à cause de l'affluence et j'entendrais les étudiants et les bureaucrates se plaindre de mon odeur de métal, de mon haleine de cadavre et de mes ongles noirs. Deux stations. Ce ne serait pas long. Puis j'arriverai chez moi, ma femme aurait fait à manger. Beaucoup de graisse et des patates phosphorescentes, comme tous les soirs. Au lit à huit heures, trop fatigué pour prendre une douche.

Si j'étais étudiant en Europole…

J'appartiendrais à l'élite. La tête pleine de formules mathématiques, de tirades philosophiques, et le cœur plein d'ambition. J'arriverai à l'université avec une heure d'avance. Ce serait Univ-London Prestige ou Univ-Paris 5 Sorbonne. Je me poserai à la cafétéria pour parler sport et pépées avec les copains. Je passerais la journée sur les bancs à étudier l'histoire autorisée, à réfléchir sur les formules mathématiques Étrangères et à lire des passages de romans officiels. Nos professeurs nous enseigneraient l'art de bien penser, l'art de croire et de convaincre. Des photographies gigantesques représentant les bases europolitaines seraient placardées sur les murs et porteraient des mentions telles que : « Je suis ce que je suis parce qu'ils m'ont permis de le devenir » ou encore : « Croyez ! Ils nous ont enseigné la modernité, le partage, la vie ». À l'entrée du gymnase universitaire, le message des affiches serait plutôt : « Amusez-vous, c'est légal ! ».

Le soir, avec quelques amis, nous nous réunirions près de la mer, sur un bras d'autoroute effondré suite à un attentat non revendiqué. À bord de bolides aux peintures enflammées, nous ferions la course sous les regards affolés et excités de nos futures conquêtes. Le perdant serait le premier à freiner à l'approche du vide où plonge l'autoroute. Tard, j'irais me coucher, le cœur encore battant et l'esprit excité à l'idée de préparer la venue des Étrangers… mais y croirais-je encore le lendemain ?

Si j'étais en vacances en Europole…

Je partirais avec ma femme et mon minimum recommandé par les agences de quatre enfants à bord d'un break Ford couleur bois de merisier. Notre caravane, achetée au rabais à un gitan — un égaré comme

on dit — ferait la fierté de toute la famille et nous serions vraiment heureux d'avoir une si jolie titanopole à visiter. D'abord nous irions au barrage hydroélectrique du canal de MAASCO (Maastricht-Cologne). Cette gigantesque installation n'a rien à envier aux Américains et à leurs chutes du Niagara. Ensuite nous irions visiter les chantiers de construction navale des secteurs d'Amsterdam. Pour ce faire, nous louerions un autogyre familial et suivrions le parcours touristique inscrit dans le ciel par un traceur de fumée colorée permanente.

Pour finir notre seconde semaine de vacances, nous descendrions jusqu'à un camping de la côte atlantique europolitaine. L'inscription nous ouvrant l'accès à un programme de divertissement à la semaine, nous pourrions…

Lundi : découvrir un nouveau sport aquatique à la mode, la Vélibrasse. Les pieds rivés à une planche de surf et des ailes articulées attachées dans le dos et sur les bras, nous pourrions découvrir des sensations de décollage inoubliables.

Mardi : visiter le Grand Canyon en Exotrav ! Les enfants adoreraient, bien plus que ma femme et moi qui ne serions pas encore familiarisés avec ces nouvelles technologies. En tout cas, on s'y croirait !

Mercredi : visiter les bacs salins de génostréiculture. Des serres gigantesques, grandes comme des stades de foot… quelle merveille ce serait ! Et puis, des huîtres grosses comme des gants de baseball on ne peut pas s'en payer tous les jours ! Ma femme demanderait au guide si elles font des perles…

Jeudi : repos, la moitié de notre groupe de caravaniers ferait une indigestion à cause des huîtres. Ma femme elle-même aurait de violentes convulsions allergiques.

Vendredi : les gens allant un peu mieux, on pourrait aller au grand bal de fin de semaine afin de danser sur des œuvres autorisées. Chansons populaires pour la famille dont les mélodies sont prévues pour être dansées en groupes, en file ou en ronde.

Samedi : journée détente à la plage qui se terminerait par un superbe concert son et lumière à base de méduses géantes électrostimulées. Les méduses produiraient elles-mêmes la musique et les lumières par vibration.

Dimanche : jour du départ. On s'octroierait deux petites heures de surf à Hawaï en Exotrav, parce que tout de même, c'est bien les Color-Dreams ! Puis nous reprendrions la route vers notre banlieue grise.

Si j'étais malhonnête en Europole…

Je vivrais sous la titanopole… dans l'**underground** comme on dit. Je serais libre, pas de papiers, pas d'identité, juste la garantie d'avoir toujours un endroit où dormir et du pain à manger. J'aurais des contacts dans les mafias et je connaîtrais par cœur tous les lieux que les agences ont abandonnés. J'aurais les cartes de toutes les lignes de métropolitains en mémoire, je connaîtrais tous les accès des zones non administrées prises en mains par le second marché. Mon travail ? Passeur. Je serais guide, mais pas le genre de guide touristique qui vous raconte l'histoire des monuments. J'aurais la réputation d'être l'un des plus sûrs du secteur. Capable de conduire n'importe qui n'importe où et sans encombre. En réalité, je serais pourtant une fripouille ; lorsque je trouverais un bon pigeon, le genre de filou au portefeuille bien juteux et malgré tout isolé, je le tromperais, je le tuerais et je revendrais ses biens grâce au second marché. La dure vie des titanopoles.

Bien qu'indépendant, je devrais un pourcentage à un clan du coin. On ne peut pas faire de profit sur leur territoire en dépit de leur contrôle. Ce serait 10 % de tous mes gains, aussi bien pour les escortes que pour les traquenards.

Lorsque je ne travaillerais pas, je traînerais dans les bouges de l'*underground* pour fréquenter des filles de rien, des nénettes à soldats. J'écouterais des musiques interdites, *rock'n roll* et *rythm'n blues* tout en sirotant du scotch et en refaisant le monde avec quelques manouches, un ou deux ritals et des soudards du Syndicat.

Puis un jour je serais arrêté. Une taupe m'aurait attiré dans mon propre piège et on me foutrait en taule. Saleté d'agent procureur ! Un minable contrôleur nommé inspecteur et juge de la semaine. Donnez un peu de pouvoir à ces agents au rabais et ils veulent changer la face du monde… En une semaine ! Je serais serré, jugé, incarcéré. Et là, tout recommencerait à zéro : trois mois dans un centre de redressement où je serais jugé trop dangereux, trop asocial… trop inutile. On me proposerait un nouveau départ : un bon lavage de cerveau, un entraînement d'un mois et hop ! Enrôlé dans les légions de l'agence de la Paix… un petit voyage en Indonésie où à la frontière est de l'Europole. Trop frêle, on déciderait de me parquer avec les cas les plus paumés. Pas suffisamment con pour être soldat ; pas suffisamment dangereux pour être exécuté… Je finirais donc parqué dans un centre d'abandon ; ces prisons souterraines utilisant des anciennes lignes de métropolitains murées. Ce serait l'enfer, il y aurait là les pires psychopathes, des handicapés mentaux, des tueurs sans foi ni loi… pas de bouffe, pas de mâtons, juste nous, l'obscurité et les murs. Comme les autres, je céderais au cannibalisme et bouloterais mon prochain avant de l'être à mon tour. Mais peut-être que de vieux réflexes d'habitant de l'*underground* me sauveraient la mise ; peut-être que je trouverais la faille, la sortie… Plus jamais je ne remettrais les pieds dans le métro après ça. Jusqu'à la prochaine offre juteuse.

Si j'étais paysan en Europole…

Je vivrais dans une fausse campagne, collée à la titanopole comme un champignon contre une caillasse. Je serais l'un des derniers d'une espèce en voie de disparition. Mon métier m'aurait été volé, usurpé, dévoyé par une bande de biologistes à la manque. Mes malheureux champs de patates et de maïs naturels feraient peine à voir tant ils seraient petits. Ma gnôle de contrebande serait mon seul moyen de revenu rentable, mes seuls vrais clients seraient des représentants de blocs indépendants, des hors-la-loi. Moi-même, parce que je cultiverais la terre avec mes propres mains et des moyens naturels, je serais un hors-la-loi. Je passerais pour un dément léger auprès des agences qui ne prendraient pas la peine de m'interdire de cultiver. On se contenterait de consulter mes feuilles de comptes et de se renseigner sur mes clients. Il faudrait alors mentir. Parfois, pour me décourager, on saccagerait mes champs

pendant la nuit, on volerait ou massacrerait mes bêtes… Ma ferme serait un bouton sur la verrue, enchâssée entre les combinats industriels. Autour de moi, des usines, des champs pétrolifères et des centrales électriques teindraient le ciel d'un bleu malade. Les pluies seraient acides et les habitants de ma région mourraient tôt de maladies encore mal connues.

Les spatioportes europolitaines

Située au cœur de Alt-Paris, la base **Eiffel** est l'une des plus importantes d'Europole. Sa tour principale s'élève dans le ciel de la vieille ville comme un immense émetteur-récepteur. À la base de la tour, un dôme de près de cent cinquante mètres de large recouvre l'intégralité du complexe ; de sa périphérie, et orientés vers les quatre points cardinaux, quatre halls d'acier et de verre accueillent les soldats en poste. Cette base n'est pas uniquement un complexe scientifique et industriel ; elle est aussi le plus grand carrefour ferroviaire et métropolitain de PARENGAM. Près de la base, à la périphérie du bloc on trouve des centres commerciaux sur six étages, une gare de grandes lignes et une station de métropolitain légendaire. Coiffeurs, tailleurs, cafés, salles de jeu et même cinématographe et de théâtre peuvent y être fréquentés. Le seul bémol est le taux de délinquance en hausse chaque année… bientôt, on en pourra plus mètre un pied devant l'autre à base Eiffel sans croiser un pickpocket.

La base **Gaudi** : si elle n'est pas la plus étendue, elle est sans doute la plus impressionnante des **Eurobases**. Extension de la Sagrada Familia, la base Gaudi est une architecture gothique dont les parois faites de matière en fusion sont en perpétuel écoulement. Les parois extérieures sont un alliage bouillonnant d'asphalte, de métal et de chair humaine qui coule en permanence, puis est pompé vers l'intérieur et rejeté par le haut de la structure afin de pouvoir couler à nouveau, selon le principe d'une simple fontaine. Chaque année, des tests physiques et intellectuels sont effectués sur les administrés de BARMARO, afin de déterminer qui sera apte à offrir sa chair à la base Gaudi après sa mort. Pour les habitants de cette zone, c'est un grand honneur que de passer à la postérité en permettant à sa dépouille d'évoluer à jamais sur les parois de la base stellaire.

La base **Bauhaus** : épurée à l'extrême, la spatioporte berlinoise n'est qu'un entrecoupement de lignes droites de béton et de verre. Elle est entourée de la Cité idéale, où l'élite de la zone BERSCANPOL peut venir habiter ou passer ses vacances. Outre l'élite indépendante de la zone, les habitants permanents de la Cité idéale sont les employés de la base Bauhaus. Les employés administratifs comme les soldats en poste, tous logent en ces murs, mais attention, n'y entre pas qui veut : des tests physiques, intellectuels et génétiques confrontent les candidats à un barème très dur. De surcroît, on s'autorise à consulter leur arbre généalogique sur trois générations.

Le fantôme Étranger

Nous avons attendu trop longtemps. Le rêve Étranger était beau, nous aurions aimé qu'une civilisation venue d'ailleurs vienne nous aider à progresser. Pourtant, dès le Contact, certains avaient flairé l'entourloupe… il était cependant plus facile de croire à l'existence des Étrangers qu'à un complot mondial finement organisé pour imposer une dictature économique et sociale. Nous avons plongé malgré tout dans ce monde progressiste dans l'espoir que le Contact serait confirmé. Le temps a passé, les théories se marchent dessus, et même si la majorité des Europolitains vouent encore une croyance latente et superstitieuse aux Étrangers, comparable à celle que vouent les chrétiens à leur Dieu, de plus en plus nombreux sont ceux qui doutent. Beaucoup d'europolitains les voient là où ils ne sont pas. Par endroits, des gens se prennent pour les Étrangers, d'autres en deviennent les chasseurs, tuant des innocents, etc.
Certains croient qu'ils viendront, d'autres pensent qu'ils sont déjà là et depuis quelques mois certains nous crient qu'ils n'existent pas. Mais alors, d'où nous vient cette technologie soi-disant Étrangère qui a révolutionné la vie sur Terre ? Où est la vérité ?

LES ADMINISTRÉS

« Ce que nous devons créer est une société où les individus seraient au cœur du système, à la fois administrés et administrateurs, où tous pourraient agir concrètement sur la vie de tous les jours. Pour cela, deux mots doivent nous guider : ordre et simplicité. »

Message diffusé sur le photofluide, anonyme, lieu inconnu, 1942

Avant d'entrer dans la vie active, les futurs administrés passent un examen qui facilite aux agences le recrutement de leurs agents : le Concours. Tout au long de leur scolarité, les enfants sont préparés pour cet examen qui décidera de leur avenir dans les titanopoles. Cette formation comprend des notions de criminologie et d'investigation car les agents sont amenés à choisir parmi eux les juges et les enquêteurs de leurs agences.
Les individus sont classés en fonction de leur résultat au Concours. Les meilleurs sont généralement recrutés par les agences centrales ou par les directions des autres agences. Ceux qui obtiennent de moins bons résultats se voient offrir des postes peu attrayant ou routinier. Bien que cela n'exclue pas la possibilité de construire une carrière dans les bureaux et les divisions, ces administrés sont reconnus moins utile par le système des titanopoles. En effet, les agents se voient doter chaque mois d'un salaire en Ticket d'Utilité Social ou TUS dont le nombre et la qualité dépendent des fonctions tenues au sein des agences.
L'ensemble des administrés scandalisés par ce système ou exclus par celui-ci en raison de leur trop mauvais résultat au Concours se retrouve souvent en dehors des agences, dans ce que ces dernières nomment la marge — c'est-à-dire les mafias, les terroristes et les égarés.

Les agences

Origine

Les agences gèrent et décident de ce qui est légal et de ce qui est bon ou non pour la population. Dans bien des titanopoles, elles ont supplanté les États dans de nombreux domaines, allant parfois jusqu'à se substituer aux gouvernements fantoches. Issues d'un projet utopique, elles sont aujourd'hui une gigantesque pieuvre administrative broyant les plus faibles et éliminant les contestataires. Seuls quelques secteurs échappent à leur contrôle, qui sont souvent des ghettos.

Structure

La structure des agences est pyramidale et est identique d'une titanopole à l'autre.

- Au sommet se trouve l'agence centrale qui dirige les autres agences et centralise leurs informations. Il en existe une seule par titanopole. Le règlement de ces « super-agences », appelé le **Règlement,** est le seul devant être respecté par tous les individus présents dans la titanopole quels que soient leur fonction et leur statut.
- Juste en dessous se trouvent les **agences sectorielles.** Chacune d'entre elles gère et réglemente un domaine d'activité de la titanopole comme l'enseignement, le divertissement ou les communications. Il est courant que leurs attributions ne soient pas clairement définies et que plusieurs d'entre elles émettent des règlements contradictoires.
- À la base de la pyramide se trouvent les **bureaux** qui sont les extensions locales des agences sectorielles. Ce sont eux qui sont en contact avec les administrés. En général, leurs règlements sont identiques à ceux de leur agence sectorielle, mais ils peuvent établir des directives locales.

Les achats — nourriture, vêtements, électroménager, *etc.* — se font dans des bureaux dont la dénomination réglementaire est **franchise.**
La structure peut sembler simple et efficace, mais il n'en est rien. En plus des dysfonctionnements dus au recoupement des attributions des agences sectorielles, il faut ajouter les **commissions** et les agences censées gérer la coordination des agences sectorielles et locales, mais semant plus le trouble qu'autre chose. Trois exemples de ces agences sont donnés dans *Les résistants*.

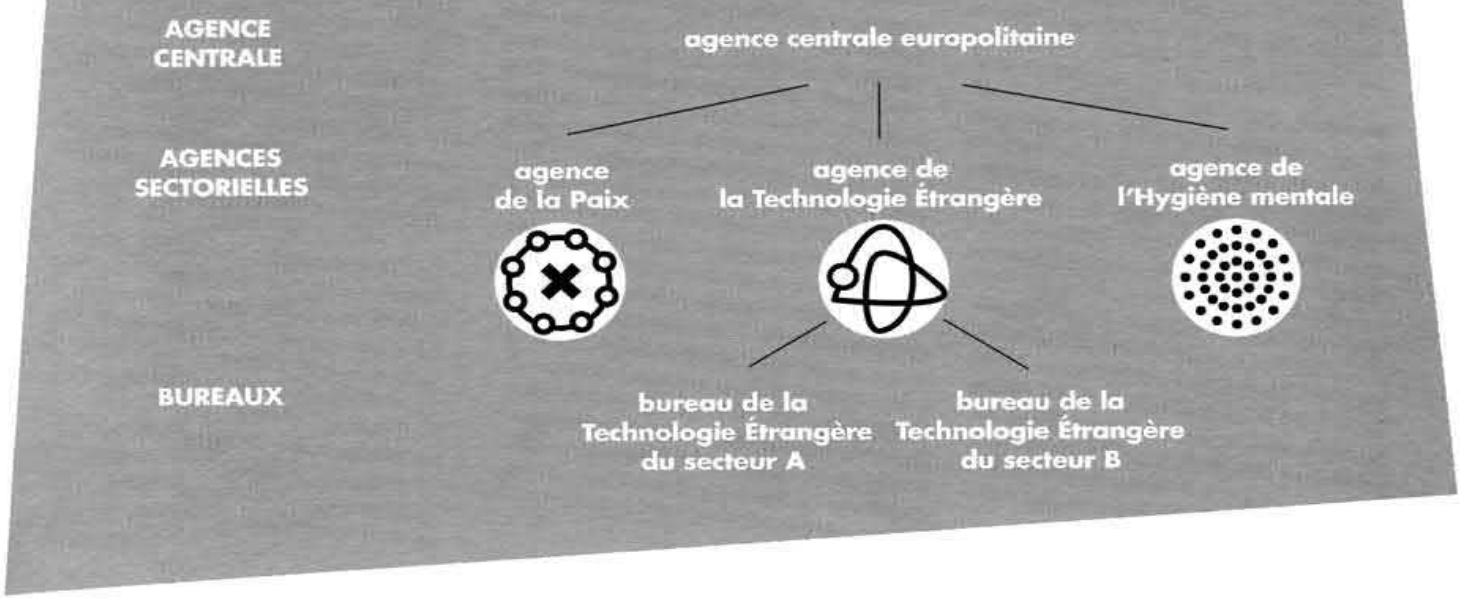
Buts

Le but des agences est de créer un système politique parfait pour que « chaque administré ait un travail valorisant et d'utilité sociale afin qu'il vive dans la paix, la joie et le confort ».

Activités

Les agences gèrent tous les aspects de la vie des titanopoles — nourriture, bâtiments, enseignement, recherche, industrie, information, *etc.* — et ce à tous les niveaux — conception, organisation, réalisation, distribution, *etc.* Seuls leurs employés, les agents, ont un travail réglementé et utile, c'est-à-dire légal. Les autres ne sont pas considérés comme des administrés, mais comme des individus subversifs et donc dangereux. Le Règlement nomme ces non-administrés les **subvers**.
Agents ou subvers, tous doivent se plier au Règlement de l'agence centrale de leur titanopole ainsi qu'aux

Pyramide partielle de l'organisation des agences europolitaines



autres règles émises par les agences sectorielles et ce, même si elles sont contradictoires. Cela entraîne des amendes et des arrestations discutables donnant lieu à des procès sans fin entre les agences concernées. Chaque agence possède sa propre force de l'ordre et son propre système judiciaire depuis un accord inter-agence centrale stipulant que « seuls vos pairs peuvent et ont le droit de vous juger ». Tout agent peut ainsi être désigné comme juré, mais aussi comme juge ou comme enquêteur. Les conflits de juridiction sont donc légions et bien des hommes et des femmes sont les victimes de la confusion administrative et juridique de ce système.

Les mafias

Les agences ne contrôlent pas entièrement leurs titanopoles. Elles sont parasitées par de nombreuses organisations criminelles. Parfois, elles n'exercent qu'une simple présence, rendant la vie des citoyens difficile. D'autrefois, elles prennent la direction de blocs entiers, se substituant aux agences. Les habitants de ces blocs ont tendance à dire qu'ils ont simplement changé de maître. De ces organisations, on en connaît publiquement quatre que les agences appellent la **bande des Quatre**. Il s'agit des Triades, du Syndicat, de la Cosa Nostra et du Possé. Ces mafias ont assez de pouvoir pour tenir tête aux agences, même si ces dernières réalisent parfois des opérations coup-de-poing, mais tel le roseau, la bande des Quatre plie et se redresse par la suite…

Origines

Les origines des mafias sont très diverses, mais résultent avant tout de tradition culturelle. Le crime organisé existe depuis bien longtemps. Les **Triades** sont nées des sociétés d'entraide entre Chinois, mais cette association s'est transformée. Ses activités d'aide sociale sont maintenant un formidable moyen de blanchir de l'argent et d'écouler de la drogue. De la même façon, la **Cosa Nostra** descendrait d'une secte de justiciers siciliens luttant contre les nationalistes garibaldiens. En 1952, on la connaît aussi sous le pseudonyme de la « pieuvra » étendant ses ramifications tels des tentacules de Palermo à Paradise. Le **Possé** trouve ses origines dans le vaudou et le **Syndicat** dans les Grandes Grèves (juillet 1910).

Structure

Il est difficile de définir une structure précise des organisations criminelles. Puisqu'elles doivent rester secrètes pour survivre, chacune d'entre elles rivalise d'imagination pour créer son organisation. Elles sont souvent pyramidales afin de sectionner l'information à différents niveaux. Les agents ne peuvent pas incriminer les donneurs d'ordre si ceux-ci ne parlent pas aux *soldati* qui se font prendre. Toutefois, les mafias ont confiance en ce qui est sûr et éprouvé. Elles utilisent des modèles existants qu'elles adaptent à leurs activités. Les familles de la **Cosa Nostra** utilisent le même modèle hiérarchique que celui des légions romaines… Les **Triades** ont conservé leur structure tri-pyramidale ancestrale, chaque nouvelle grande famille ajoute une face à cette construction. Le **Syndicat** a conservé les principes d'organisation de ses origines — celles d'une force d'opposition politique. Cosa Nostra côtoie les agents les plus aisés dans les casinos clandestins qu'ils ont amé-nagé au large des côtes de l'Europole. Le **Possé** tient les administrés les plus superstitieux grâce à des mages de pacotille et d'autres doués de véritables pouvoirs.

Buts

Les buts des mafias sont titanesques. Elles ont récemment franchi une étape. Leur pouvoir est tel qu'elles pensent pouvoir renverser les agences. Dans des secteurs entiers des titanopoles, elles ont pris le pouvoir en chassant les agences. Elles ont « pacifié » les zones et conforté leur pouvoir, imposant leurs monnaies, leurs règles, leurs taxes… En se concertant, elles se sont partagées les territoires à conquérir. Elles ont équilibré leurs monnaies indexées sur l'or et ont organisé une structure leur permettant de contrôler les cours : le second marché. Les gangs ont mis un terme à leur guerre pour concentrer leurs actions contre le système des agences. Celles-ci ignorent encore ce qui se prépare…

Activités

Les activités des mafias reposent sur le grand banditisme. Un bloc contrôlé par une mafia ne connaît pas de petite criminalité. Ce calme relatif est un indicateur connu des agences. Elles savent que lorsque la petite criminalité descend, c'est que les hommes du caïd local veillent. Leurs sanctions sont plus rapides et plus expéditives que celles du Règlement.
Les mafias préfèrent donc la prostitution, la vente de drogue, la contrebande, l'assassinat commandité, et bien d'autres choses qu'aux rapines. Elles n'hésitent pas à faire pression sur les puissants en utilisant leurs défauts et leurs vices — petits secrets, maîtresses… — mais aussi leur faiblesse — famille, passion, etc.

Les organisations terroristes

Origines

Avant le Contact, il n'existait presque aucune organisation terroriste. S'il est vrai que l'on recensait certains groupements armés mus par une idéologie politique, aucun n'avait d'infrastructure ou de méthodes aussi développées que les terroristes modernes. C'est donc en réaction à la création des agences et des titanopoles que les organisations terroristes se sont formées. Par ailleurs, le climat de chaos urbain des Grandes Grèves a provoqué une « seconde genèse » et de nombreuses organisations sont nées à cette époque.

Les courants terroristes les plus anciens sont tristement nommés les **Pères :** ces quatre familles d'organisations furent les premières à apparaître et restent aujourd'hui les plus développées et les plus dangereuses. De plus, malgré les diversités de revendication, elles ont en point commun une remise en cause du principe même des agences :

- **Le terrorisme nationaliste** prône la destruction des agences et le retour aux États nations du XIXe siècle.
- **Le terrorisme religieux** nie l'existence des Étrangers ou refuse le rôle de guides que les agences leur ont donné.
- **Le terrorisme colonial** agresse les titanopoles pour obliger les agences à libérer les colonies. Les terroristes appartenant à ces organisations

sont principalement originaires de ces colonies.

- **Le terrorisme écologiste** ne combat pas les agences, mais l'existence des titanopoles et les dommages que celles-ci infligent à la nature.

Les « courants mineurs » ne remettent pas fondamentalement en cause les agences, mais ils « militent » pour des aménagements au sein de ce système.

- **Les organisations corporatistes** réclament pour la grande entreprise qui les finance une franchise ou le statut d'agence.
- **Les organisations régionales** réclament une autonomie administrative de leur région.
- **Les organisations d'agence** réclament la promulgation de certains règlements ou la révision des statuts de leur agence.
- **Les organisations phalangistes** se sont créées afin de rendre justice, soit face aux criminels et aux mafias, soit face à d'autres organisations terroristes aux idées politiques opposées aux leurs.

Pour conclure, on doit étudier le phénomène dit de la **chute libre**. Il s'agit de femmes et d'hommes que rien ne prédisposait à cette vocation et qui, à l'occasion d'une énième absurdité administrative, d'un traumatisme psychologique ou d'un détail anodin qui a fait basculer leur raison, ont décidé de prendre les armes — souvent rudimentaires — et de combattre le système. Bien que dépassés par leur tâche, ces terroristes solitaires n'en représentent pas moins un terrible danger pour les agences : ils montrent que tout administré peut se révolter — un exemple particulièrement dangereux.

Structure

La vie d'un terroriste est faite de stress, de fuite, d'opérations commandos et de coups d'éclat. Leurs structures sont adaptées à ces évolutions constantes. Ainsi, lorsqu'une action terroriste est décidée, un groupe est constitué pour la remplir au mieux. Une fois l'action achevée, les membres du groupe se planquent le temps que les recherches s'arrêtent, puis orientés vers un autre projet, parfois en perdant le contact avec leurs anciens compagnons d'armes.

Dans ce type de structures, il n'existe qu'un seul grade, celui de chef de groupe. Il reçoit les instructions, les points de chute et transfère ses soldats une fois l'action achevée. Les planques sont parfois sous la responsabilité du seul groupe stable de l'organisation, souvent le groupe dirigeant. Ce n'est pas une règle, il arrive que les planques soient laissées à l'abandon lorsque aucun groupe ne s'y cache.
Les terroristes utilisent toujours des noms de code ou des noms d'emprunt et ne divulguent jamais de renseignements d'ordre personnel à leurs compagnons, même les plus fidèles.

Buts

Les terroristes combattent le système des titanopoles imposé par les agences. Contrairement aux résistants qui recherchent une solution humaine, morale et politique, les terroristes mènent une véritable guerre au système. Pour eux, chaque administré est un ennemi potentiel, une cible à abattre. Ils sont violents, déterminés et souvent fanatiques.

Activités

Le mode d'action des terroristes est la violence sous toutes ses formes.
L'action terroriste la plus répandue est l'**attentat.** Ce mode se décline en de nombreuses variantes. La plus simple est l'attentat à la bombe, artisanale ou militaire — au plastic. Les terroristes pratiquent aussi la fusillade à « l'aveuglette » — le *drive-by shooting* —, à bord d'un véhicule.
Les administrés sont aussi victimes de missions suicides, qui consistent à détourner un moyen de transport, souvent un train, et à provoquer un accident, de préférence aux heures de pointe.
La deuxième action de prédilection est le **sabotage.** Les terroristes sabotent les trains, les ascenseurs, le photofluide, les engins de climatisation, les usines, les gares et les pneumatiques. Cette action est la préférée des réseaux les moins radicaux ; elles ne mettent pas directement en danger la vie des administrés.
Lorsqu'ils sont prêts à prendre des risques, les terroristes font une **prise d'otages.** Il s'agit parfois du détournement d'un train ou d'un dirigeable, mais certaines opérations concernaient des immeubles entiers — plusieurs dizaines de milliers d'administrés ! Sauf quelques rares exceptions, les négociations se terminent par une trahison des agences et la mort des preneurs d'otages. Entre temps, les revendications des terroristes auront peut-être abouti ou tout du moins, elles auront été portées à la connaissance des administrés, ce qui est souvent l'unique but recherché. Certaines prises d'otages sont même si vastes qu'elles concernent des blocs tout entiers. Les terroristes s'y comportent comme s'ils gouvernaient, durant le court répit que la lenteur administrative leur laisse. Ces opérations extrêmement traumatisantes pour le grand public se finissent invariablement par une véritable guerre civile dont les agences ressortent toujours victorieuses.

Les mouvances d'égarés

Origines

Bien qu'on puisse devenir égaré par choix, la marginalisation est généralement une conséquence d'un dysfonctionnement du système des agences. La perte d'un dossier, une erreur de transfert ou une mauvaise gestion entraîne la disparition d'un administré. Ces erreurs sont fréquentes lorsqu'une personne déménage dans un autre bloc ou part travailler dans une nouvelle agence.
Face à leur disparition, certains administrés s'organisent et luttent pour donner un sens à leur existence parmi la marge. Quelques-uns allient l'expression de leur souffrance par les arts et leur réflexion sur la délitescence de la société des agences à leur combat pour la survie.
Tous les égarés ne sont pas des oubliés des agences. Certains ont choisi « l'égarement » pour s'insurger contre la toute-puissance des agences. Il s'agit donc d'hommes et des femmes dotés d'une conscience morale aiguë, qui préfèrent l'action politique à la violence aveugle des organisations terroristes. Cette douce rébellion est souvent idéalisée par des agents qui rêvent parfois d'embrasser ces idées de révolte, sans jamais en avoir le courage.
Certains continuent de travailler dans les agences. Leur égarement ne commence réellement qu'une fois chez

eux, où ils laissent tomber le masque et entrent en lutte personnelle contre le système : un style de vie différent, la réalisation d'œuvre subversive, etc. Devenir un égaré est donc pour beaucoup l'unique moyen d'être vraiment libre, de n'avoir de comptes à rendre à aucune structure oppressante. Cela dit, la pression sociale est souvent plus forte que les rêves des administrés qui redoutent de se retrouver parmi la marge avec pour seul salaire ses convictions politiques.

Structure

Il est impossible de définir les égarés car ils se veulent libres et sans attache, à l'opposé du système des titanopoles. Même l'agence de la Réhabilitation individuelle (voir plus loin) n'a pu établir une liste de leurs mouvements. Ces groupes se fondent autour d'un homme ou d'une idée forte, dénonçant généralement le fonctionnement des agences, des mafias et des organisations terroristes qui incarnent tous le système des titanopoles. Leur structure est très primaire et se rapproche généralement de l'organisation d'une famille. Un patriarche ou une matriarche guide ceux qui partagent la même errance. Les hommes et les femmes d'un même mouvement organisent leur vie ensemble autour de leur survie. Bon nombre d'égarés errent seuls dans les titanopoles sans jamais exprimer la volonté de se regrouper pour partager les souffrances de la marginalisation.

Buts

Il est difficile de définir un cheminement type pour les égarés. Au fil des années, quelques grandes voies ont été de nombreuses fois empruntées par les égarés.

- **Survivre** : assurer sa subsistance est bien souvent un combat quotidien pour les égarés. C'est pourquoi ils accumulent souvent un pécule : le grisbi.
- **Exister** : laisser des marques de son passage, de son existence, est la motivation primordiale des égarés. En plus de rappeler leurs existences aux forces qui incarnent les titanopoles, ces marques permettent aux égarés de ne pas sombrer dans la folie.
- **Voyager** : étrangement, alors que beaucoup aspirent à une vie paisible, les égarés ne peuvent rester en place et développent une vie de bohème. Certains peuvent rester des années au même endroit, mais songent toujours à aller de l'avant, essayant par-là même de fuir leur condition d'égaré.

Activités

Il existe autant d'activités d'égarés que d'égarés. Chacun d'entre eux se débrouille comme il peut pour assurer sa subsistance, développant toute forme de talents et d'aptitudes. Ces hommes et ces femmes connaissent généralement mieux que personne les blocs qu'ils habitent. Ils savent tout des administrés qu'ils côtoient, des agents qui gèrent la vie de ces derniers, des caïds qui dictent les lois du second marché… Ils connaissent bien souvent les secrets de chacun.

Du rôle des femmes

Tout le monde vous le dira, la société des titanopoles est égalitaire. Les femmes y ont exactement les mêmes droits et les mêmes possibilités que les hommes. Sur le papier, du moins. La réalité est nettement plus nuancée. Certes, le pourcentage de femmes qui travaillent comme employées n'a jamais été aussi élevé.
Certes, il existe des directrices d'agence, peu nombreuses, mais très médiatisées — et dont l'usage veut qu'elles soient appelées « madame *le* directeur. »
Certes, les écoles sont mixtes presque partout. Même là où elles ne le sont pas, comme dans les deux titanopoles nord-américaines, l'éducation féminine reste de très bonne qualité. Mais :

1) Les vieilles habitudes ont la vie dure. Dans de nombreuses régions de l'Europole, il va de soi que les femmes sont des êtres charmants, écervelés et fragiles. Bref, des créatures dignes d'affection et de respect, voire d'adoration, mais certainement pas les égales des hommes. Bizarrement, beaucoup de femmes partagent encore ce point de vue. Sous la pression des agences, les mentalités évoluent, mais le processus est d'une lenteur désespérante.

2) Dans l'Europole, les UAA et les CAA, le modèle véhiculé par la presse, le cinéma et la publicité reste celui de la femme au foyer. Une bonne épouse ne travaille pas, elle accueille son mari épuisé au retour d'une dure journée de travail, s'occupe du ménage, des trois enfants et du chien, tout en participant à une multitude d'activités sociales dans son quartier.

3) Sous ce modèle culturel « civilisé » se cache une réalité plus brutale : les titanopoles ont besoin de travailleurs et de soldats, et personne n'a encore inventé le moyen de les faire pousser dans des cuves. Donc, les femmes *doivent* faire des enfants. Toutes les titanopoles mènent une politique natalliste plus ou moins ostensible. Cela va de simples « incitations financières » en Europole à l'obligation faites aux sujettes du Bakufu d'avoir au moins trois enfants avant la trentaine, sous peine de prison. Techniquement, les moyens de contraception existent, y compris la pilule, mais ils ne deviennent accessibles qu'à partir d'un certain rang social — certains gangs mafieux engrangent de considérables profits grâce à des cliniques d'avortement clandestin.

Il ressort de tout cela qu'une femme « bien » ne travaille pas. Évidemment, plus on descend dans la société et plus

La grève des femmes (1947)

La grève menée par les ouvrières du textile d'Indus-Lille-12 est encore dans toutes les mémoires en 1947. Les grévistes exigeaient relativement peu de chose : l'égalité des salaires et le renvoi d'une douzaine de contremaîtres détestés. L'agence responsable a commencé par faire la sourde oreille, mais, confrontées à des manifestations de solidarité en provenance d'une douzaine d'autres usines, elle a fini par accéder à leurs demandes.

la pratique diffère de la théorie. Dans la plupart des ménages pauvres, les deux adultes travaillent et confient leurs enfants à la crèche de leur bloc d'immeubles. Une femme qui travaille est inévitablement la cible de commentaires machistes et/ou grivois. Les statistiques montrent qu'à compétence égale, elles gagnent presque 25 % de moins que les hommes. Et bien sûr, elles progressent moins vite dans la hiérarchie que leurs homologues masculins. Certaines titanopoles ont tenté de créer des départements et des agences exclusivement féminins, dans l'espoir de pallier à ce problème, mais les résultats de ce tout nouveau programme sont encore incertains.

Dans le même ordre d'idée, une femme « bien » est mariée, et a des enfants. Les célibataires sont mal vues. Après vingt-cinq ans, la pression sociale devient si forte que la plupart se marient, même avec un homme qu'elles n'aiment pas, juste pour être tranquilles. Après tout, le divorce est possible presque partout... Et les divorcées sont mieux vues que les célibataires. Avoir des enfants hors mariage n'est pas tellement apprécié.

Les situations individuelles peuvent s'éloigner considérablement de la norme. Une femme à forte personnalité peut vivre sa vie exactement à sa guise, à condition de respecter un minimum de précautions. C'est particulièrement vrai dans le domaine artistique, où personne n'est surpris de croiser des femmes auteurs ou réalisatrices. Ainsi, Leni Riefensthal est considérée comme le plus grand réalisateur de BERSCANPOL, voire de toute l'Europole. Les administrées ordinaires ont généralement plus de mal mais, lorsqu'elles osent se rebiffer, elles reçoivent souvent un soutien surprenant de la part de leurs consœurs. Hors des agences, tout est possible. Certaines sous-cultures, notamment les diverses mafias, sont agressivement machistes. Une femme peut toujours s'y faire une place, mais elle aura à travailler dix fois plus qu'un homme. Bizarrement, ce n'est pas le cas dans la plupart des groupes terroristes, qui sont plus intéressés par la capacité de leurs recrues à manier le pistolet ou les explosifs que par leur sexe.

D'AUTRES HORIZONS

Les autres titanopoles

Interzone : reliant l'Afrique du Nord au Proche Orient, l'Interzone est une gigantesque zone commerciale. C'est un terrain neutre, la plus grosse zone de brassage du monde. Tout le monde s'y retrouve et l'on dit que tous les chemins y mènent. Outre le fait d'être la première destination touristique mondiale, l'Interzone base son économie sur le pétrole, dont elle détient les deux tiers de la production mondiale. Le sultan-calife ne dispose que d'un pouvoir symbolique, mais ce sont des membres de sa famille qui dirigent les agences locales.

United Agencies of America (**UAA**) : cette titanopole s'étend de New-York à Denver d'est en ouest, et de Washington DC à Montréal du nord au sud. La vie y est plus brutale et plus exigeante qu'ailleurs, mais la menace d'écroulement social moins perceptible. La Cosa Nostra y est très fortement implantée et les agences sont corrompues jusqu'à la moelle. Les UAA sont, plus que n'importe quelle titanopole, une mer de gratte-ciel. Les autoroutes suspendues s'y empilent et l'on trouve même, au cœur de la titanopole, des voies réservées aux véhicules à réaction de plus en plus nombreux.

Confederated Agencies of America (**CAA**) : séparée des UAA par le gigantesque Mur des Amériques, la CAA s'est développée autour d'Atlanta, Dallas, Houston, la Nouvelle-Orléans et Miami. L'agence centrale a engendré un parti unique : le Ku Klux Klan qui a pris le relais des inégalités connues avant le Contact. L'esclavage n'existe plus officiellement, mais les Noirs sont considérés comme inférieurs aux Blancs. La société est plus maniérée et plus codifiée qu'au nord. La censure y est omniprésente et la Prohibition est en vigueur depuis 1910.

Paradise : le long de la côte ouest américaine, allant de Vancouver à Mexico en passant par San Francisco, San Diego et surtout Los Angeles s'étend Paradise, tampon économique, politique et culturel des titanopoles nord-américaines. Paradise est aux titanopoles américaines ce que l'Interzone est à l'Europole : un rêve, un mystère et un mythe.

Avec ses collines, sa verdure et ses immenses zones pavillonnaires, Paradise fait moins peur que les autres titanopoles. Elle n'en est pourtant pas moins le théâtre de l'une des plus terribles guerres mafieuses, opposant les Triades à la Cosa Nostra. La titanopole de la libération des mœurs est célèbre pour ses plages interminables et ses studios de cinéma. Ses secteurs sont nommés Angel City, Eden City, Star City, Blue City, Orange City et Studio City.

Le Grand Bond en Avant (**GBA**) : cette titanopole est une urbanisation continue de Pékin à Hong Kong. La bande ainsi constituée est large de deux cents kilomètres. Le GBA est un « État » très fragmenté, avec des blocs républicains, d'autres communistes, d'autres gouvernés par les Triades ; le tout sous l'égide équilibrée des agences. Communément, les habitants du GBA sont surnommés « Jumpers ». L'intérieur du continent asiatique abrite des guerres civiles de grande envergure, opposant des seigneurs de guerre et des mercenaires pour le contrôle de matériel de récupération.

Bakufu : la titanopole japonaise recouvre le Japon à proprement parler ainsi qu'une moitié de la péninsule coréenne, une partie de la Mandchourie et Taiwan. Le régime y est militarisé et très codifié. Les agences sont très présentes et imposent une paranoïa collective mêlée de révérence. Entièrement urbanisé, l'archipel utilise la Corée et Taïwan comme satellites agricoles subvenant à ses besoins. L'agence centrale bakufane rêve de s'étendre en Indonésie et dans les Philippines.

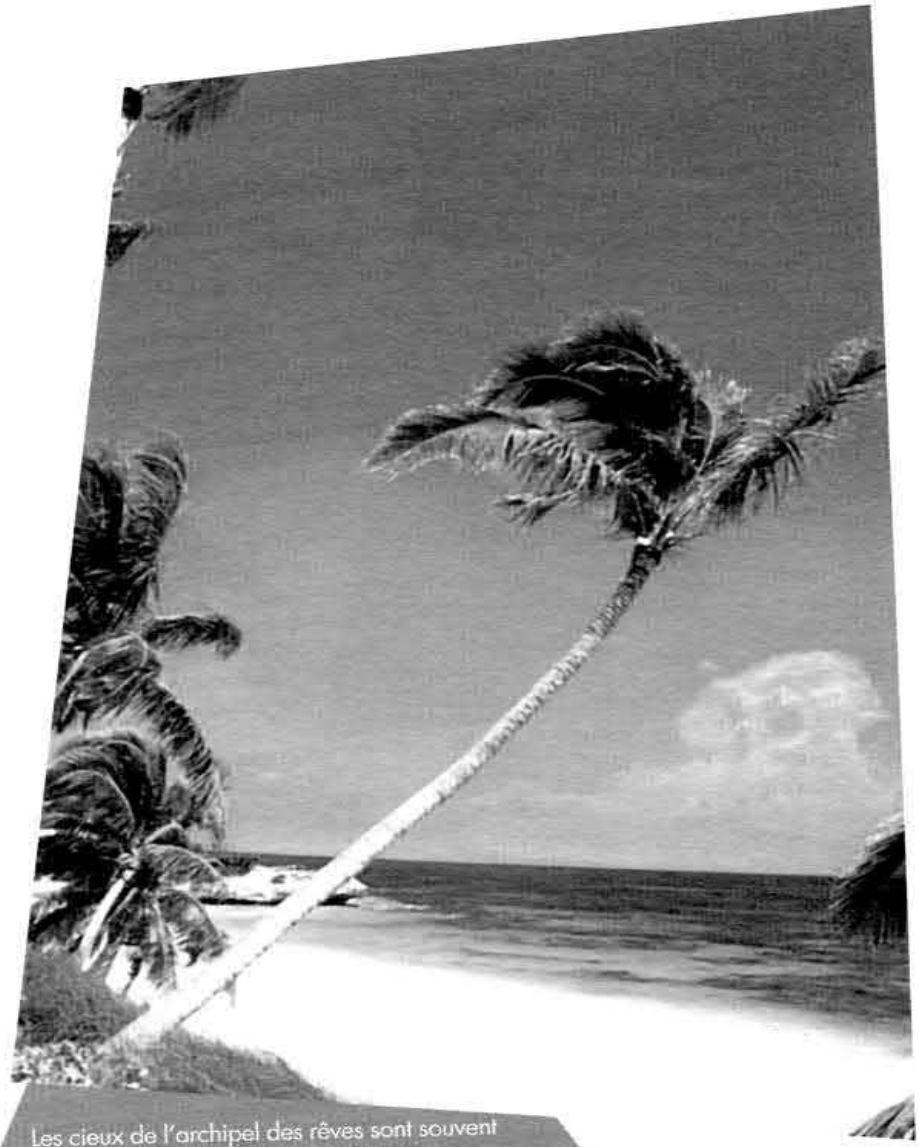
Utopia : la titanopole sud-africaine est un centre d'exploitation minier exclusivement réservé aux blancs. À la périphérie de la zone kafirfrei — d'où les Africains d'origine sont naturellement exclus — se trouvent des mines de diamants qui assurent sa richesse ainsi que des camps de concentration et d'extermination.

Théâtres d'opérations

Novaya Rodina : la nouvelle patrie russe s'est coupée du monde en refusant la révolution industrielle et sociale des Étrangers. Constatant le refus de Novaya Rodina, l'Europole a fini par imposer un embargo sur la technologie Étrangère, la condamnant à un immobilisme industriel et économique. Ce n'est qu'après soixante ans et quelques coups d'État, que Novaya Rodina se retrouve aux mains d'un groupe de modernistes qui entreprennent une industrialisation éclair sur des bases nationales. Le pays fait ses propres découvertes hors du schéma de développement des titanopoles et prend même de l'avance en matière de miniaturisation. En 1952, Joseph 1er, patriarche de Novaya Rodina est l'homme fort du pays.

L'Empire des Indes : refusant l'entrée de l'Angleterre dans l'Europole et l'uniformisation du gouvernement, une partie de la famille royale britannique s'est réfugiée aux Indes vers 1890. C'est ainsi que fut créé cet empire indépendant et baroque usant plus de la technologie à vapeur que du moteur à explosion et préférant les dirigeables aux avions — c'est d'ailleurs l'une des rares régions du monde à préférer ce moyen de locomotion. Monde marginal, l'Empire des Indes s'est peu à peu isolé, refusant les touristes et la contamination technologique Étrangère. Sur fond d'exaltation des valeurs humaines et de convoitise du Tibet, les championnats de criquet et autres vaches sacrées font bon ménage.

L'archipel des rêves : les Caraïbes ont fait le choix lors des années 1890 d'assumer leur liberté. Elles ont donc fait sécession avec l'Europole et se complaisent dans une confédération très lâche, presque anarchique. La véritable force de l'archipel des rêves est sa mafia : le Possé. Les parties non urbanisées des îles sont le théâtre d'expériences tribales probablement motivées à leur échelle, par les Étrangers. La vie dans l'archipel est lente et paisible, il ne se passe jamais rien et seul le rhum aide à ne pas voir passer le temps.



Les cieux de l'archipel des rêves sont souvent hantés par des formes étranges.

L'Australie : république récemment isolée du monde, l'Australie développe cependant une titanopole entre Sydney et Melbourne. Nul ne sait encore si ce continent va cultiver sa différence, où s'il va profiter de la richesse de son sol pour développer l'**Australopole** et entrer en concurrence avec les géants de ce monde.

L'Afrique : en Afrique, les colonies européennes ont fusionné à mesure que l'agence centrale europolitaine voyait le jour. Depuis deux générations, des révoltes nationalistes tentent d'affirmer l'indépendance de telle région ou telle tribu. Compte tenu de l'importance des ressources du sol africain, l'Europole n'entend pas s'en séparer aussi facilement et cela conduit le continent à des guerres de colonisation interminables.

Les nations non-alignées :
les nations non-alignées de l'Amérique du Sud sont tous les pays situés au sud de Paradise. Nombre d'accords commerciaux existent avec les titanopoles et Novaya Rodina, mais aucun de ces pays n'a pour l'instant manifesté l'intention de fusionner avec l'une des entités économiques. Quelle que soit leur taille, chacun de ces États représente des enjeux énormes. Tous sont donc convoités et deviennent le point d'affrontement des agents secrets et des diplomates du monde entier.

L'Indonésie : au même titre que l'Amérique du Sud, l'Indonésie est le sujet de bien des conflits, mais cette fois de façon plus ouverte, tant et si bien que ses îles sont l'un des champs de bataille les plus violents du moment.

« Le monde est fou. Il s'écroule et nous en sommes les ruines et les débris… »

• Mémoires, Arturo Weissman •

Certains administrés ne sont pas aveugles : ils ressentent un malaise et voient les titanopoles comme une société malade. Quelques-uns s'interrogent sur des faits étranges qualifiés de **paranormaux** par les agences et une plus faible minorité imagine à juste titre que la vérité est maquillée pour le profit de quelqu'un ou de quelque chose. Oui, mais quoi ?

CE QUE LES ADMINISTRÉS CROIENT SAVOIR SUR LE PARANORMAL

Les témoignages suivants ont été recueillis par des hommes et des femmes convaincus que les agences cherchent à dissimuler quelque chose.

Benjamin Collaffret, mafioso

« Je me souviens du jour où mon école a brûlé, j'avais neuf ans. Un camion a raté un virage après que son chauffeur ivre s'est endormi au volant… un camion citerne. Le chauffeur, mort sur le coup, n'a pas eu la chance de contempler son œuvre. L'école a brûlé pendant quatre heures, mais certains enfants ont survécu. Je suis l'un d'eux, l'un des seuls survivants, l'un des seuls à savourer jusqu'au dernier moment l'effroi et l'agonie des autres.

J'y suis retourné il y a peu. Je pensais en faire un local pour le Syndicat. Ce n'est plus qu'un tas de ruines investi de clodos puant plus que des castors morts depuis des lustres. Quelle ambiance… je sais que ça va te paraître bizarre, mais j'ai senti qu'ils étaient là, omniprésents, toujours en train de mourir. Comme si les flammes les avaient immortalisés, brûlant à jamais dans mes yeux… »

Mike Dupont, médium

« Certains pensent que nous sommes allés trop loin. La science détruit la nature, les voitures raccourcissent les distances, nous conversons avec des administrés à l'autre bout du monde… avec ce que permet la science, il doit se trouver quelqu'un, quelque part, qui a été trop loin. Des rumeurs parlent de savants qui auraient vaincu la mort. D'autres parlent d'accidentés de la route ou de victimes d'arrêts cardiaques que l'on aurait ramenés à la vie. Ces gens, en revenant, ont transgressé une loi à laquelle il ne fallait pas toucher. Leur punition est ce qu'ils traînent derrière eux : mort, maladie, souffrance. Il ne fallait pas passer de l'autre côté du miroir car en brisant la glace, on a invoqué des années de malheur. La brèche est désormais ouverte. On a, par nos moyens techniques, détruit à des fins égoïstes la frontière entre la vie et la mort, entre équilibre et folie. Refuser cette frontière revenait à désirer que les deux mondes se mélangent… Insh'Allah ! »

Lucien Fallet, agent des Maisons

« Le type s'appelait Clint Merris, enflé comme une arbalète, cinquante kilos tout mouillé selon son dossier. Il a atterri chez nous car la section psy n'en voulait plus. Il n'était qu'en transit, on nous promettait qu'on viendrait le chercher très vite car l'Hygiène mentale voulait l'étudier sérieusement. Ici, personne n'ignorait ce qu'il avait fait et on flippait tous, croyez-moi. En section psy, les tarés sont parqués par dortoirs de vingt personnes, attachés à leurs lits par des liens en cuir. Dieu sait comment, Merris est parvenu à défaire ses siens. Quoi qu'il en soit, il s'est ensuite amusé à tuer ses voisins ; un sur deux. Puis il a donné les cadavres à bouffer à ceux qu'il avait laissés en vie. Il les a forcés à manger. Tout ce qu'ils vomissaient, il le leur remettait dans la bouche jusqu'à l'étouffement… Il nous est arrivé trois jours plus tard en parfaite santé, tout maigre comme je vous ai dit. Mais son cadavre, retrouvé quelques heures plus tard dans sa cellule, il pesait bien deux cents kilos. Deux quintaux de barbaque grasse et puante. Sa peau était terriblement marquée par les vergetures, comme si elle menaçait de craquer sous une prise de poids trop violente. Son corps portait également des traces de morsures…

Ce qui s'est passé ? J'en sais rien. Dieu l'a envoyé, comme son fils, pour punir les détraqués de la section psy, puis il nous l'a repris ? Le Christ n'est plus ce qu'il était… »

Olga Hollow, nonne égarée

« Le Contact a bouleversé bien des choses, les premières furent les convictions des hommes. Les religions ont dû se justifier ou disparaître et les paradis les plus convoités sont devenus l'automobile, l'appartement terrasse, le photofluide pour tous, la télé couleur… Les psychopathes qui courent les rues sont les anges de la rédemption. Les démons de Lucifer sont remontés à la surface du monde pour les affronter. Les démons sont devenus la loi. Cette loi rigide, étroite et absurde. On ne croit plus au fantôme des titanopoles de rêve ; nos prisons de béton et de verre sont les cercles infernaux, les cieux obscurcis par la pollution sont les flammes de l'enfer, les agents qui nous gouvernent sont les diables qui régissent le monde. Le bien et le mal se livrent une bataille dans nos rues et nous n'en sommes que les témoins impuissants. Cette guerre nous détruira car nous avons cessé de croire. »

Victoria Bronsteïn, terroriste schizoïde

« L'Au-delà est plein. On sait pas vraiment pourquoi, mais il n'y a plus de place pour tout le monde de l'autre côté. Certains se souviennent d'une vielle légende : le creuset des âmes. Cette coupe a accueilli la création de toutes les âmes du monde et lorsqu'une personne meurt, elle regagne ce creuset en attendant la réincarnation… Mais quelque chose a dû remplir ce creuset. Alors on se réincarne au petit bonheur la chance. Des cafards nous parlent et vivent chez

nous comme s'ils étaient des membres de la famille. Le chien du voisin aboie à la mort lorsque l'on passe devant chez son maître, parce qu'il est en fait la vieille dame que l'on a tuée en cambriolant son appartement deux ans plus tôt. Des légions de rats envahissent l'agence de la Paix. Les avions de guerre partent revivre la bataille qui a causé leur destruction. L'affiche nous regarde, son sourire rappelle tellement celui de maman. Un tueur en série a été arrêté hier. C'est étonnant comme ses méthodes rappellent le roman que t'aurais écrit si cet accident ne t'avait pas paralysé… »

LES RACINES DU MAL ?

En 1952, notre seule certitude est que le monde va mal. Outre les faits, au-delà des interrogations sociales et politiques, des rumeurs exhalent des égouts de nos villes, racontant le malaise des titanopoles. La santé mentale collective s'effondre et par endroits des hommes et des femmes réagissent. Certains disent qu'ils ont des pouvoirs. Les agences parlent de **médium** et sans nier leur existence elles posent la question de la supercherie. Mais que dire de ces lieux que la sagesse populaire dit **hantés** ? Quoi qu'il en soit, ces médiums se disent parfois schizoïdes et plus rarement **non-Aristotéliciens (non-A)**. Ils affirment être des portes de l'**Au-delà** béantes sur les titanopoles. Qu'est-ce que l'Au-delà ? Et que va-t-elle déverser sur le monde ? Ces questions sont encore sans réponses.

La ville dévorante

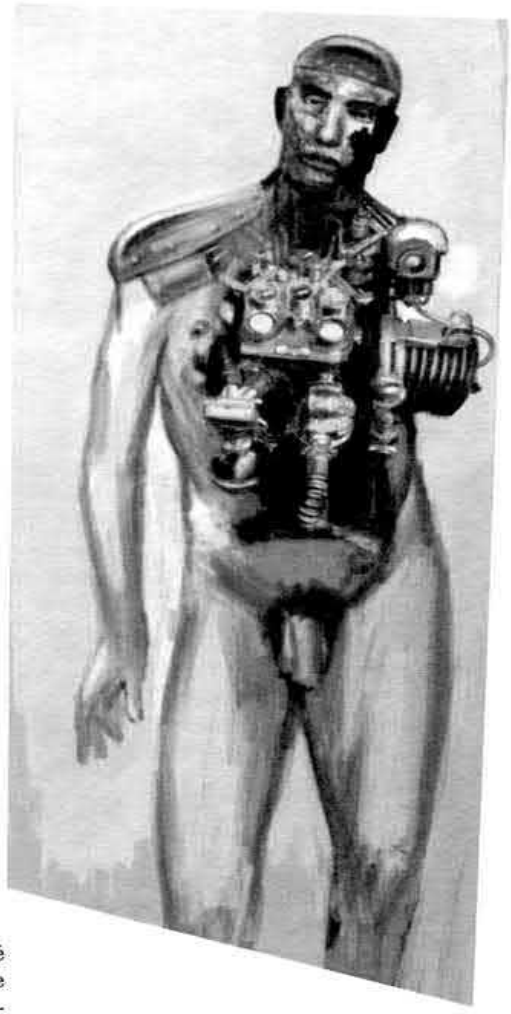
Les marques quotidiennes du malaise sont partout. Elles font l'actualité lorsque la censure opère trop tard, elles sont les bogues du photofluide, les erreurs d'aiguillage du pneumatique, les choses invisibles qui font dérailler le métropolitain. Alors que le monde entier a encore les yeux rivés sur les bases à attendre Leur venue ; des légendes urbaines récurrentes font monter une angoisse qui ne relève plus uniquement de la défense mentale. Viendront-Ils ? Sont-Ils déjà là ? Qui sont ces mystérieux hommes-en-noir qui récupèrent les cadavres des tueurs en série pour leur cribler le crâne de câbles électriques ? Des hommes ne supportent plus de vivre dans une titanopole obscure, humide… ils développent une maladie cutanée, leur peau devient pierre, bitume et cuivre, ils se déforment et voient pousser des engrenages et des vérins sur leurs articulations, ils se voûtent sous cette maladie arthritique, sujets au **syndrome d'Haussmann** aussi appelé **scorbut des caniveaux** — les non-A parlent eux de **gangrène**. Monstres mécaniques et urbains, nul ne sait qui ils sont. Sont-ils dangereux ? Pourquoi ces petits rongeurs au poil fuligineux grignotent-ils l'acier des révergères ? Des hommes nus, sortis de nulle part, apparaissent dans les bas blocs des titanopoles ; amnésiques, couverts de blessures de guerre.

Un mal planétaire

Ne trouvez-vous pas que la titanopole vue du ciel ressemble étrangement à un organisme, un système nerveux à échelle démesurée ?

Le Contact n'a pas seulement modifié les sociétés, il a aussi bouleversé le climat à l'échelle de la planète. L'urbanisation et l'industrialisation intensives ont dégradé la qualité de l'air dans les titanopoles. Les cas de maladies respiratoires ont décuplé depuis 1930. Des pluies acides inondent régulièrement les titanopoles, la fréquence des tempêtes et des tremblements de terre a considérablement augmenté en un siècle de titanopolisation. Enfin, les agences nous disent de ne pas dramatiser.

On nous assure que des solutions sont mises en places. Espérons qu'elles ne seront pas aussi efficaces que d'habitude… Dans les CAA et le Bakufu, d'énormes moteurs Étrangers, les **paratornades**, ont été placés le long des côtes pour détourner les vents et diminuer la création des cyclones sur les océans. Les premiers essais ont causé quelques incidents sur le continent américain où plusieurs blocs des UAA ont été ravagés par des tornades déviées par des paratornades. Dans les UAA, un procédé de chauffage des rues a été mis en place pour éviter la formation des



congères au cœur de l'hiver. Il existe tout de même des problèmes de fonctionnement qui entraînent parfois le décès de quelques égarés, brûlés au troisième degré. Mais quelle idée de dormir sur le chauffage ! Les agences ont tout de même décidé de prendre des mesures suite à l'embrasement d'un directeur d'agence.

En Europole, la **climurb** crée des vents et « conditionne notre vie ». Enfin, ça, c'est le discours publicit… informatif de l'agence de la Météorologie régulée. Ceux qui témoignent de troubles pulmonaires doivent fabuler.

La mort qui ronge, l'esprit qui plonge

Viendront ? Viendront pas ? Nous n'avons pas la réponse. Une chose est pourtant sûre : d'une certaine façon, ils sont déjà là. La simple idée de leur existence, la simple utilisation de leurs concepts scientifiques a affecté l'humanité. En surface, l'homme est devenu un administré, mais au fond, que s'est-il réellement passé ?

On raconte qu'un mal incurable frappe ici et là sans prévenir : des hommes n'arrivent plus à mourir ! Et des personnages en deux dimensions quittent le cinématographe pour se jeter sur les spectateurs. Des hommes sont en rupture avec les lois physiques et marchent sur les murs. D'autres rajeunissent un peu chaque jour pour ne plus être au final que des fœtus gesticulant et mourant sur le plancher. En rentrant chez eux le soir, des administrés constatent que des objets ne sont plus à leur place. Chaque jour des choses disparaissent. En réalité leur environnement direct — gazinière, grille-pain, réveil matin — s'agglomère en quelques semaines pour imiter son propriétaire. Un jour, ils trouvent ce double mécanique avec des traits assez proches des leurs… Parfois, il veut les remplacer, d'autres, rester près d'eux et devenir une seconde ombre, une ombre indépendante. Des orphelins vivent dans les poubelles des bidonvilles en conversant avec des fantômes. Dans la bouteille de gnôle, le crapaud bouge parfois… Mais pourquoi ?

Ils sont les **non-A,** l'incarnation de la fracture entre l'âme humaine en perdition et le monde aristotélicien le plus rigide. Les non-A creusent peu à peu les parois qui séparent la réalité de l'Au-delà, permettant à la mort, du moins c'est ce qu'il croit, de prendre forme et d'affecter le monde. Les non-A, antennes incontrôlables de ce qu'ils appellent la **Substance Mort**, la matérialisation de l'Au-delà, répandent la fracture sur leur passage, créant un monde où réel et irréel se heurtent sans cesse.

DES HOMMES ET DES FEMMES VEULENT LA VÉRITÉ

Les titanopoles s'étendent à travers le monde comme autant de mains cherchant à se rencontrer. Les administrés sont en retard au travail car quelqu'un a fait sauter une importante station de métro. Le réseau pneumatique est encore en panne. Les événements s'accélèrent : de grosses Ford carénées tracent dans la nuit un rai de lumière rouge ; des hommes en uniforme noir déploient une fractale dévorante pour éliminer ceux qui en savent trop…

Il y a deux ans, le professeur Einstein prend la parole au colloque de Princeton pour annoncer à l'humanité que les Étrangers n'existent pas et qu'il ne faut plus croire les agences. Les actualités en font un cas pendant deux jours puis cessent brutalement d'en parler. Une semaine plus tard le même professeur Einstein disparaît ; des témoins l'ont vu prendre le train à Néo-Berlin, mais personne ne l'a jamais vu en ressortir. Rien ne va plus. Depuis le début de cette histoire, des gens crient à l'escroquerie. Qui voulait les croire ? Depuis 1860 des hommes, résistants de la première heure, ont lutté dans le secret dans l'espoir de damer un jour le pion à ceux qui nous mentent. De tout temps, hommes et femmes, guerriers solitaires de la vérité sont morts pour la cause. Suite à la disparition d'Einstein, un homme a pris en main la coordination de toutes les énergies résistantes de la planète. Jean Moulin, en lançant son *Appel des catacombes* le 20 novembre 1950, a créé la **Résistance**. En Europole et ailleurs, on se rencontre, on se coordonne, on s'arme et on enquête. L'armée des ombres n'est qu'une constellation d'îlots motivés de par le monde, mais peu à peu, elle deviendra un réseau efficace, capable de mettre un terme au mensonge. Einstein a-t-il vu juste ? Les Étrangers n'existent pas ? Où bien au contraire sont-Ils si présents qu'on ne peut plus les distinguer ? D'où vient cette technologie ? Pourquoi le monde est-il malade ? Pourquoi devient-on fou ? Dans l'immédiat, le but est de chercher à comprendre, de trouver les réponses à tant de questions, ainsi que de tromper l'ennemi, de lui voler ses biens, de lui mettre des bâtons dans les roues. Le but est de dénoncer, de dévoyer et enfin de détruire. Pour cela, tous les talents sont requis : mafiosi idéalistes, terroristes engagés, égarés pleins d'espoirs et agents excédés viennent grossir les rangs de la Résistance. Chacun a ses croyances, chacun a ses opinions et ses objectifs, mais tous ont une certitude : quelqu'un, un jour, a déréglé notre monde et depuis on nous ment. Il faut réagir !

On a marché sur la Lune

En 1910, las d'attendre les Étrangers, certaines agences ont propulsé les grandes puissances des *twisted 50s* dans la conquête spatiale. En 1955, le Bakufu, l'UAA, l'Europole, le GBA et l'alliance indo-russe auront des bases dans l'espace proche de la Terre. Alors que les titanopoles font appel à la technologie Étrangère, Novaya Rodina et l'Empire des Indes exploitent l'ingéniosité des savants russes.

Pour les agences, cette odyssée de l'espace répond au besoin de canaliser le nationalisme excité par les organisations terroristes. Novaya Rodina et l'Empire des Indes, quant à eux, ne croyant plus que les Étrangers viendront un jour, se tournent vers les étoiles dans l'espoir d'y trouver des réponses à bien des questions scientifiques et philosophiques : d'où viennent les hommes ? sont-ils seuls dans l'univers ? etc.

En 1940, un administré du Bakufu est le premier homme à marcher sur la Lune. Quelques minutes après son alunissage, il fit *seppuku* en direct en constatant que son module de retour avait été endommagé au cours de son voyage.

En 1952, il existe donc quatre grandes stations spatiales nées des projets des agences, qui sont à la fois des modules d'habitation, des satellites de communication, des démonstrations de force, etc. Elles sont les embryons de futures titanopoles spatiales. L'alliance indo-russe possède quant à elle une station orbitale, plus petite que ses aînées, habitée par des yogis bardés de gadgets russes.

Sur la Lune, quatre modules — un par titanopole lancée dans la conquête spatiale — sont disposés en trèfle autour d'un cœur administratif, sous le contrôle de diplomates de l'Interzone.

CITOYENS DU MONDE ENTIER !

DEPUIS QUATRE-VINGTS ANS, NOUS VIVONS SOUS LE REGNE DU MENSONGE.

Depuis le jour du Contact, tout ce qui fait la grandeur de l'humanité a été mis entre parenthèses pour atteindre le plus noble des objectifs ", nous préparer à rencontrer les Étrangers.

Nous nous sommes préparés.
Nous avons attendu.
Et attendu encore.

Petit à petit, alors que nous avions les yeux fixés sur l'avenir, tout nous a été arraché.
Notre liberté d'action a été réduite.
Notre liberté de pensée a été rognée, limitée, supprimée.

Et nous attendions toujours.

Jusqu'à ce jour de 1948 où tout a basculé à nouveau. Lors de sa fameuse conférence de Princeton, le professeur Einstein a proposé un nouveau modèle mathématique de l'univers, un modèle qui contredit le dogme officiel.

Le système nous montre les plus excentriques des égarés et nous dit " c'est nous ou eux ".
Il nous montre les plus cruels des terroristes et nous dit " nous sommes la seule alternative à ces monstres ".
Et même les hommes de bonne volonté se laissent prendre, parce qu'il " n'existe pas d'autre choix. "

Créez cette alternative.
Changez le monde.

Nous sommes des millions à refuser la tyrannie des agences sans oser agir.
Si nous nous organisons, rien ne pourra nous arrêter.

Organisons la résistance.
Ouvrons les yeux de la population.
Apprenons-en le plus possible sur les plans des agences, et déjouons-les.
Nous devons mener la lutte par tous les moyens possibles.

L'attente est terminée.

Les Étrangers n'existent pas.
Nous sommes seuls dans l'univers.
Seuls face aux agences.
Face à un système qui n'a aucune légitimité.
Un système inhumain au sens premier du mot.

Pour les agences, l' Humain est un moyen et non plus une finalité. Elles gèrent l'humanité comme une fourmillère, et ont oublié ce que c'est que d'être un individu.

La barbarie des agences est une réalité tangible, mesurable, démontrable.
Tout homme qui ne se laisse pas poser des œillères peut s'en rendre compte.
Où sont passés les milliers de " contestataires " arrêtés lors des Grandes Grèves ?
A l'époque, il a été question de "mesures de rehabilitation transitoires", " d'internement temporaire ".
Où sont-ils ? Ils ont disparu. Effacés comme s'ils n'avaient jamais existé.

Bien sûr, ouvrir les yeux exige un effort.
Contre la réalité, les agences alignent des armées de propagandistes, chargées de repeindre en rose un rêve qui tourne de plus en plus rapidement au cauchemar.
Faites cet effort.
Regardez la réalité en face.

Toutefois, je demande à ceux qui nous rejoignent de ne jamais perdre de vue que la violence est un moyen. Elle n'est ni une fin en soi, ni un idéal.

Nous luttons contre un système. Pour cela, il nous faut porter des coups à ses représentants. Mais nous nous interdisons d'avoir recours à la terreur et de frapper aveuglément des objectifs civils. Nous sommes des soldats sans uniforme, pas des bouchers.

Commencez le combat.
Nous ne sommes pas loin.
Nous vous trouverons.
Nous vous aiderons.
Ensemble, nous arracherons la victoire.

Chaque instant hors de la tutelle des agences est un succès.
Chaque acte qui ne rentre pas dans leurs schémas est un triomphe.
Chaque pensée libre est une victoire.

Catacombes de Paris,
20 novembre 1950

COMITÉ DE LIBÉRATION MONDIAL

« Peut-être existait-il un halo de lumière dans cet univers voué au Mal, au Mensonge et à la Destruction ? Une enclave libre, ou un réseau secret de résistance ?
« Il lui faudrait à tout prix trouver un moyen d'entrer en contact avec les Résistants, où qu'ils soient. »

• Les Racines du Mal
Maurice G. Dantec •

L'APPEL A ÉTÉ ENTENDU !

Bruits de rue

« Et maintenant, on fait quoi ? »
— D'après l'agence europolitaine des Télécommunications, le nombre d'occurrences où cette phrase a été prononcée a augmenté de 1 000 % entre le 20 novembre et le 20 décembre 1950.

« Pensez ! »
Graffiti anonyme
sur une rame de métro,
quelque part en Europole

« Ma modeste contribution à la vérité : le directeur Weng Sun-Té est un voleur qui a détourné l'argent du peuple pour se faire bâtir un palais. »
Tract anonyme
mis en circulation
à Indus-Shanghai 56,
janvier 1951

« Si les Étrangers nous veulent vraiment du bien, qu'attendent-ils pour arriver et mettre fin à toutes ces saloperies de guerre en Afrique et ailleurs ? Moi, en attendant qu'y viennent, je vais plus me fouler à l'atelier, je peux te le dire. Marre de fabriquer des bombes. Et je vous conseille d'en faire autant. »
Prononcé
dans une cour d'usine,
27 janvier 1951

« Dans la soirée d'hier, un groupe d'hommes masqués a tenté de prendre le contrôle des bureaux locaux de Radio Unité. Le commando, fort d'une dizaine d'hommes, a brièvement occupé la rédaction, et a tenté de diffuser des messages subversifs. Heureusement, grâce à la promptitude d'un technicien, leur propagande n'est pas parvenue à l'antenne. Les assaillants se sont enfuis en prenant deux journalistes en otage. Les forces de l'ordre ont annoncé comme très prochaine une "identification positive" des malfaiteurs, qui appartiennent sans le moindre doute à une mouvance terroriste. »
Bulletin d'information,
PARENGAM-sud,
12 janvier 1951

Bruits de couloir

« La diffusion de cet Appel des catacombes *est forcément le fait de réseaux terroristes bien organisés. Sinon, comment expliquer qu'il ait été diffusé plus de soixante fois au total, dans plus de vingt anciennes, entre le 20 novembre 1950 et le 20 février 1951 ? »*

« En Europole, nous assistons à une augmentation des actes de sabotage individuels dirigés contre les agences. Sur la période décembre 1950 - janvier 1951, elle s'établit à + 10 %. Les statistiques pour la période suivante sont en cours de compilation, mais tout indique que cette hausse va se poursuivre. Nos cousins des UAA signalent une tendance analogue. »

« Aucun de nos indicateurs n'a pu nous renseigner sur les organisateurs de l'opération Catacombes. L'émergence d'une force organisée, capable de diffuser de la propagande à l'échelon mondial, est une menace qui doit être traitée au plus haut niveau. »

« L'honorable Berthold Eisengott, représentant de l'agence d'Authentification historique, interviendra demain à 8 h 00 dans la salle Karel-Capeck. Thème de sa conférence : L'Appel des catacombes — les modalités d'une réponse efficace. »
Commentaires entendus
au VIe Congrès mondial
du maintien de l'ordre,
tenu du 12 au 17 mars 1951
à l'université Klemens-Metternich
d'Alt-Vienne-24

Une brève histoire de la Résistance

Il existait des résistances avant la Résistance. Dès les années 1870, quelques visionnaires ont choisi de dénoncer l'avenir qu'offraient les Étrangers. Discrédités, marginalisés, ridiculisés, certains se sont exilés en Novaya Rodina. D'autres ont fondé des « groupes de réflexion » ou des « comités de surveillance ». Ces intellectuels, dont les plus connus restent H.G. Wells et Jules Verne, ont jeté les bases théoriques d'où sont sorties de nombreuses mouvances d'égarés, sans oublier quelques groupes terroristes particulièrement virulents. Leur œuvre a même fourni des justifications théoriques à certains gangs mafieux.
En parallèle, de nombreux hommes et femmes de bonne volonté tentaient, tant bien que mal, d'aménager les bouleversements générés par le Contact. Ils concentraient leurs efforts sur des actions tout à fait concrètes, visant souvent à protéger les plus faibles.
Ces deux « premières résistances » n'étaient ni unifiées, ni efficaces et leurs efforts n'ont jamais convergé. Toutes deux ont été décapitées lors des Grandes Grèves (1910-1920). La plupart des survivants se sont fondus dans d'autres mouvances, égarées ou terroristes.
Depuis cette époque, la société a évolué. Le désenchantement s'est installé. L'utopie n'est pas au rendez-vous et de plus en plus de gens s'en rendent compte. Bref, à la fin des années quarante, le terrain était propice pour une nouvelle tentative. L'ultime étincelle a été fournie par Albert Einstein. Que l'un des savants les plus prestigieux du monde — et aussi l'un des plus choyés par le système des titanopoles — puisse avancer que les Étrangers n'existent tout simplement pas a servi de catalyseur à un petit groupe réuni autour d'un agitateur notoire, déjà connu des agences, un certain Jean Moulin. La rédaction et la diffusion de *L'Appel des catacombes* eurent un impact énorme, bien plus important que ce qu'espérait son auteur.

1952 : une année décisive

Le Comité Mondial de Libération qui, en novembre 1950, était largement un bluff, se retrouve dix-huit mois plus tard à l'avant-garde d'une multitude de **mouvements**, aux effectifs, à l'influence et à l'efficacité très variable.

Nous employons le mot « avant-garde » à dessein. Il ne les dirige pas. Il ne les coordonne pas. La tâche serait surhumaine et n'aboutirait qu'à créer une autre agence, parallèle aux agences officielles. Le Comité Mondial de Libération essaye d'être présent dans toutes les titanopoles, d'écouter les mouvements locaux, de raffiner le message de Jean Moulin et enfin de nouer des alliances avec les pays qui ont échappé à la convoitise des agences. L'Empire des Indes, Novaya Rodina et les Caraïbes offrent tous les trois des opportunités intéressantes, sous la forme de zones de repli et de sources de matériel. Reste à convaincre leurs dirigeants... Ce sont des tâches colossales pour une petite structure.

En 1952, le Comité Mondial de Libération est important comme *symbole*, pas comme moteur de l'action. Il n'agit pas directement — au mieux, les mouvements les plus importants reçoivent la visite d'un émissaire du Comité de temps à autre. En revanche, tout le monde en parle et il concentre l'espoir de milliers de résistants aux quatre coins du monde qui s'organisent et se regroupent en **cellules**.

LA RÉSISTANCE COMMENCE DANS LES TÊTES...

Résister aux mensonges

Les *twisted 50s* sont un monde où le mensonge a triomphé au point de remplacer la vérité à tous les niveaux. Bien sûr, tout le monde sait que les statistiques officielles sont fausses et s'en accommode. Que la publicité mente est une évidence, ce qui n'empêche pas les consommateurs de vouloir y croire, dans un coin de leur cerveau. Que les médias racontent des bobards pour faire tenir les foules tranquilles est l'évidence même, mais cela n'empêche pas les gens de croire dur comme fer aux bobards qui entrent en résonance avec leurs soucis quotidiens.

En réalité, le mal est bien plus profond que cela. Pour la plupart des gens, le mensonge est devenu un art de vivre au quotidien. « L'administré de base » se ment à lui-même afin de se convaincre qu'il mène une vie merveilleuse, au cœur de la plus belle aventure de l'histoire humaine. Les égarés font ce qu'ils peuvent pour se persuader qu'ils échappent complètement au système, alors que pour la plupart, ils vivent en marge, sans

Les sanglots longs des violons de l'automne...

Les mouvements et le Comité communiquent entre eux par un ensemble complexe de phrases codées, qui apparaissent sous une multitude de formes, du graffiti à l'émission de radio pirate.

Pour les premières semaines de 1952, le code le plus usité en Europole prend la forme de titres d'œuvres classiques :

Œuvre	Signification
Beaucoup de bruit pour rien	Assassinat
La Mort d'Arthur	Dispersion/danger
La Ballade des pendus	Déplacement
Les Liaisons dangereuses	Danger ! Vous êtes infiltrés !
Les Dieux ont soif	Besoin matériel/ravitaillement
20 000 Lieues sous les mers	Se cacher
Le Dernier jour d'un condamné	Untel s'est fait choper
Ainsi parlait Zarathoustra	Communication/propagande
Les Frères Karamazov	Rendre compte
L'Apologie de Socrate	Rassemblement
Prométhée enchaîné	Sabotage

La prochaine série de messages sera composée d'œuvres avec des titres courts — *Le Cid* — et la fin de leur validité sera annoncée par l'ajout du nom de l'auteur — *Le Cid* de Corneille.

Ces phrases n'apparaissent pas seules, mais accompagnées d'une mention de l'émetteur, d'une mention du destinataire et parfois de précisions codées, toujours dans cet ordre. Ainsi, « Étoile déclare Promethée enchaîné sur le Rhin à Picard » se traduit par « le mouvement Étoile ordonne à la cellule Rhin de faire sauter la jonction ferroviaire ELN 234-2B » — s'il a été convenu que « Picard » signifiait « jonction ferroviaire ELN 234-2B ».

Le Comité utilise les indicatifs « Darius », « Breughel » et « Niger », entre autres. Les autres mouvements et cellules sont souvent désignés par leur nom ou par le « nom de guerre » de leur chef. Certains mouvements essayent de créer un système d'indicatifs plus difficile à percer, mais leurs expériences ne sont pas concluantes : trop de résistants manquent les messages qui leur sont destinés.

D'autres codes régionaux ou locaux existent, souvent improvisés au gré des circonstances. Ainsi, un réseau implanté dans le nord-ouest de BARMARO, dans ce qui était autrefois le Médoc, communique à l'aide de noms des ex-grands crus locaux. L'indicatif des émissions de Radio Liberty, le plus grand mouvement de résistance des CAA, est la phrase « I have a dream ».

Bien sûr, il arrive que les messages pré-déterminés ne suffisent pas. Des ruses plus élaborées sont parfois nécessaires. Lorsque cela se produit, on a recours aux services de journalistes et de typographes sympathisants, qui peuvent truffer certains articles d'indications. Par exemple, lorsque le pRemier R d'un article est écrit en majuscule, cela indique que son contenu a une importance pour la Résistance. Un deuxième R incongru sert à fermer le passage peRtinent. Dans le jargon de la Résistance, cela s'appelle « un R de liberté ».

Il existe un équivalent radiophonique sur les radios officielles, lorsque le speaker ome l'indicatif d'un secteur. S'il parle de « Paris » au lieu « d'Alt-Paris », le message est destiné à un résistant...

véritable espoir de sortie. Les terroristes croient que leurs diverses causes leur offrent, à terme, un accès au pouvoir — avec ou sans destruction préalable des agences —, alors qu'ils se vautrent dans la violence. Il n'y a guère que les mafiosi pour être honnêtes dans ce qu'ils font, et encore, pas tous — certains sont sincèrement convaincus d'être des humanistes qui offrent de meilleurs services que les agences, à moindre prix.

En proclamant que les Étrangers n'existent pas, la Résistance frappe droit au cœur du mensonge officiel. S'il n'y a pas d'Étrangers et que les agences le savent, tout ce qu'elles imposent aux citoyens depuis près d'un siècle est remis en question. La plupart des gens réagissent en se bouchant les oreilles, bien sûr, mais une minorité a commencé à se poser des questions. *L'Appel des catacombes* a poussé à l'action une infime minorité de ses auditeurs, mais en ce sens-là, il a *touché* beaucoup plus de monde.

Bien sûr, le meilleur moyen de lutter contre les dogmes officiels serait de proposer un dogme de rechange. Malheureusement, c'est un luxe que la Résistance ne peut pas se permettre, au point où elle se trouve. Les résistants, non coordonnés, sont une poignée qui tâtonne dans le noir à la recherche d'informations. À ce point, commencer à séparer « d'en haut » le bien du mal et le blanc du noir serait prématuré.

Rétablir l'esprit critique et la pensée

En ne proposant pas de programme et en ne donnant pas de guides pour « distinguer la vérité du mensonge », la Résistance force ses adhérents à réfléchir sur leur engagement. Chaque résistant est invité à se demander en quoi il croit et jusqu'où il est prêt à aller pour protéger ses croyances. C'est intentionnel.

Dans l'esprit de certains résistants, la novlangue est un ennemi beaucoup plus dangereux que les hommes en noir des agences. Imposer ses mots à l'adversaire, c'est lui imposer sa façon de penser… Un raisonnement complexe ne peut encore s'articuler que dans les ancilangues. La Résistance ne compte pas encore énormément d'intellectuels dans ses rangs, mais le jour où ils apparaîtront, ils se nourriront des œuvres des penseurs à moitié oubliées d'avant le Contact — ces philosophes qui s'appelaient Hobbes, Spinoza, Montesquieu, Voltaire, Kant, Benjamin Franklin… Perdre leur souvenir, et perdre les ancilangages, transformerait l'humanité en une fourmilière bornée, tout juste bonne à commander vingt-cinq mille formulaires ici, cent mille tampons encreurs ailleurs, avec un vocabulaire limité à six cents mots.

Mensonges sur mensonges

L'Appel des catacombes n'avance aucune preuve formelle de l'inexistence des Étrangers, juste la caution du professeur Einstein, un scientifique marginal, discrédité et qui, de toute façon, a disparu depuis plusieurs années. La propagande des agences a immédiatement pointé cette faiblesse et a présenté l'appel comme un tissu de mensonges élaboré par un groupe terroriste un peu plus retors que les autres. Sur le terrain, les résistants eux-mêmes ont des doutes, qui vont de « oui, mais il peut se tromper » à « bon, OK, la Résistance ment, mais sans ça, personne n'aurait jamais bougé ». L'un des objectifs de la Résistance à court terme sera de vulgariser les résultats d'Einstein et de les diffuser auprès d'un maximum de gens.

… ET SE PROLONGE DANS L'ACTION

Tout cela vous paraît un peu abstrait ? C'est normal. Beaucoup de gens qui s'embarquent dans la Résistance pour « faire quelque chose » ne s'embarrassent pas de réflexion, se contentant d'agir au coup par coup, sans plan d'ensemble. **Chaque cellule est libre de ses priorités et des moyens qu'elle adopte, en fonction de la situation locale.**

De très nombreuses activités s'offrent aux résistants. En voici quelques exemples.

La conquête des cœurs. Un mouvement de résistance ne peut survivre que s'il a des sympathies parmi la population. Il convient donc de faire parler de soi, et en termes positifs. Toute action qui peut entraîner l'adhésion de la population — faire tomber un agent corrompu, diminuer « l'impôt de protection » dû aux mafieux — est bonne. À terme, des dizaines de petites actions ponctuelles de ce type s'additionneront pour entraîner un vrai soutien populaire. Bien sûr, il ne suffit pas d'agir, il faut encore le faire savoir. La plupart des cellules communiquent avec les administrés de leur quartier, que ce soit par tracts, par affiches ou par des moyens plus exotiques comme le piratage des centraux téléphoniques.

Le recrutement. Une personne isolée est impuissante. Cinq personnes représentent déjà une force avec laquelle il faut compter. Cinquante font une armée. Il faut donc trouver des sympathisants, les sonder discrètement et, s'ils paraissent dignes de confiance, les faire entrer dans la cellule ou les pousser à fonder la leur.

Le renseignement. Sans doute l'activité la plus vitale et celle à laquelle s'adonnent presque tous les résistants. Avant d'agir, il faut savoir, à la fois pour définir les cibles et pour minimiser les risques. Tout résistant est un espion, qu'il soit une « taupe » dans un service administratif ou un homme de terrain qui surveille un centre de recherche pendant des jours. Une bonne information fait toute la différence entre la vie et la mort et comme la plupart des collecteurs d'information interviennent ensuite sur le terrain, c'est leur vie qu'ils jouent.

La communication. Les cellules se créent indépendamment les unes des autres, sans aucune coordination. Le résultat est assez « darwinien » : les plus aptes et les plus chanceuses survivent, les autres disparaissent après quelques jours ou quelques semaines d'activité. Parmi celles qui durent, faire circuler les informations d'une cellule à l'autre est primordial. Certaines cellules sont totalement clandestines, d'autres laissent filtrer auprès de quelques amis sûrs les

coordonnées d'une boîte aux lettres et la relèvent périodiquement. Rares sont celles qui envoient des émissaires, car le risque de traquenard est trop grand.

La formation des recrues. Tout le monde ne sait pas se servir d'une arme, d'un émetteur radio ou d'une imprimerie clandestine. Tous les résistants sont donc appelés, à un moment ou à un autre, à former des aides et des disciples, ne serait-ce que pour les remplacer au cas où... Bien sûr, cela se double d'une discrète chasse aux taupes. Paradoxalement, les chefs avisés se méfient plus des nouvelles recrues qui disposent d'avantages providentiels — comme l'accès à une cache d'armes — que d'administrés de base désireux d'agir.

La quête du matériel. La Résistance a besoin d'armes, de planques, de gadgets russes de contrebande, de véhicules discrets, de papiers en règle, de moyens de communication... Sans oublier des besoins plus pointus, comme les tonnes de papier et les bonbonnes d'encre nécessaires à l'impression d'un journal clandestin. Se les procurer absorbe de nombreuses heures d'activité, consacrées tour à tour aux manipulations bureaucratiques, à persuader des contacts plus ou moins récalcitrants ou tout simplement au vol.

Le financement. La même chose vaut pour l'argent. Du point de vue de l'utilité pour un mouvement clandestin, la monnaie des agences, le TUS, arrive derrière les diverses « monnaies parallèles » mises en place par les mafias. Il va de soi que les mafieux n'aiment pas voir leurs coffres-forts pillés par des « idéalistes de merde ».

Intoxication. La vérité est une arme et un moyen de se faire aimer de la population, mais la plupart des cellules comprennent instinctivement qu'il est bon de mentir à l'ennemi. Les opérations d'intoxication peuvent être dérisoirement simples ou extraordinairement complexes. À un bout du spectre, il a suffi à une cellule des CAA de deux lettres anonymes pour faire croire au bureau de la Pureté raciale que le Grand Sorcier Impérial de la zone Atlanta était métis, mettant un terme instantané à sa carrière. À l'autre, on trouve *L'Appel des catacombes* lui-même... Se présentant comme l'émanation d'un mouvement construit, il l'a en fait créé.

Sabotage. C'est sans doute l'activité à laquelle les administrés associent le plus volontiers les résistants, d'une part car c'est la plus spectaculaire, et d'autre part car c'est celle sur laquelle insiste la propagande des agences. En réalité, il en va des sabotages comme de l'intoxication, elle peut prendre une infinité de formes. Le bureaucrate qui « perd » la demande d'aide de l'agence de la Paix est un saboteur. Tout comme le passant qui barre la route avec sa voiture, faisant perdre quelques secondes aux poursuivants. À l'autre bout du spectre, on trouve des actions extrêmement visibles, comme la destruction d'une voie ferrée ou d'une usine. La différence entre résistants et terroristes s'opère ici — dans l'absolu, la Résistance ne fait pas sauter n'importe quel train ou n'importe quel bâtiment, mais ceux qui sont importants pour la divulgation de la vérité. En théorie, elle s'efforce d'agir en limitant les pertes civiles au minimum.

Infiltration. Le meilleur endroit pour frapper le système reste ses rouages. De nombreux résistants conservent leur ancien emploi et agissent de l'intérieur. D'autres, au terme d'une période de clandestinité, rejoignent un autre pan de la bureaucratie, dans une autre zone et sous une autre identité. Là, ils observent, prennent des notes et sabotent ce qu'ils peuvent. Ils sont encore très rares, mais c'est une activité qui se généralisera dans les années à venir. Par ailleurs, les agences ne sont pas les seules cibles possibles d'une « infiltration ». Certains résistants acceptent de jouer les taupes parmi les terroristes ou les mafieux.

Retournement. Tous les agents ne sont pas des fanatiques. La plupart sont de simples bureaucrates qui font tourner tant bien que mal un système qui les dépasse, sans nécessairement adhérer à tous les aspects de la vérité « officielle ». Les faire basculer dans le camp de la Résistance peut représenter, plus tard, la différence entre la vie et la mort. Selon les cellules, cette conversion peut être purement rationnelle, s'appuyer un discret chantage, être aidée par quelques judicieux pots-de-vin. Une cellule établie dans l'ancien bazar de Téhéran a tenté de mélanger enlèvement et lavage de cerveau, mais l'opération s'est révélée contre-productive.

Exfiltration et évasions. Parfois, une taupe ou un converti cesse d'être libre de ses mouvements, soit parce qu'il s'est fait prendre, soit parce qu'il a été promu dans une installation de haute sécurité. Dans ce cas, il faut l'en sortir, ce qui suppose une bonne connaissance des lieux, des complices dans la place... ou juste un culot monumental et un plan improvisé en deux heures. Les deux tactiques fonctionnent.

Assassinat. Mafieux désireux de vendre la cellule aux agences... Administrateur corrompu et pervers... Terroristes qui massacrent aveuglément tous ceux qui le dérangent... Il arrive parfois que la Résistance n'ait pas le choix. Théoriquement, ces individus doivent être éliminés aussi discrètement que possible et avec le moins de dommages collatéraux possibles, mais toutes les cellules n'adhèrent pas à cette optique. Il arrive parfois que l'élimination revête des formes légales, avec un enlèvement suivi d'un procès et d'une exécution, mais cela reste rare, dans la mesure où la Résistance n'a pas — encore — de tribunaux et de code légal.

Préparer la fuite. Cette dernière activité n'est pas précisément populaire, mais elle est parfois nécessaire. Les agences traquent la Résistance dans la marge avec énergie — car elles la considèrent comme une organisation terroriste. Les membres d'une cellule dotée d'un minimum d'instinct de survie possèdent certainement de faux papiers, des planques individuelles et peut-être même des contacts dans une autre cellule qui les « recyclera » dans une autre région.

RÉSISTER...

Au contrôle des agences

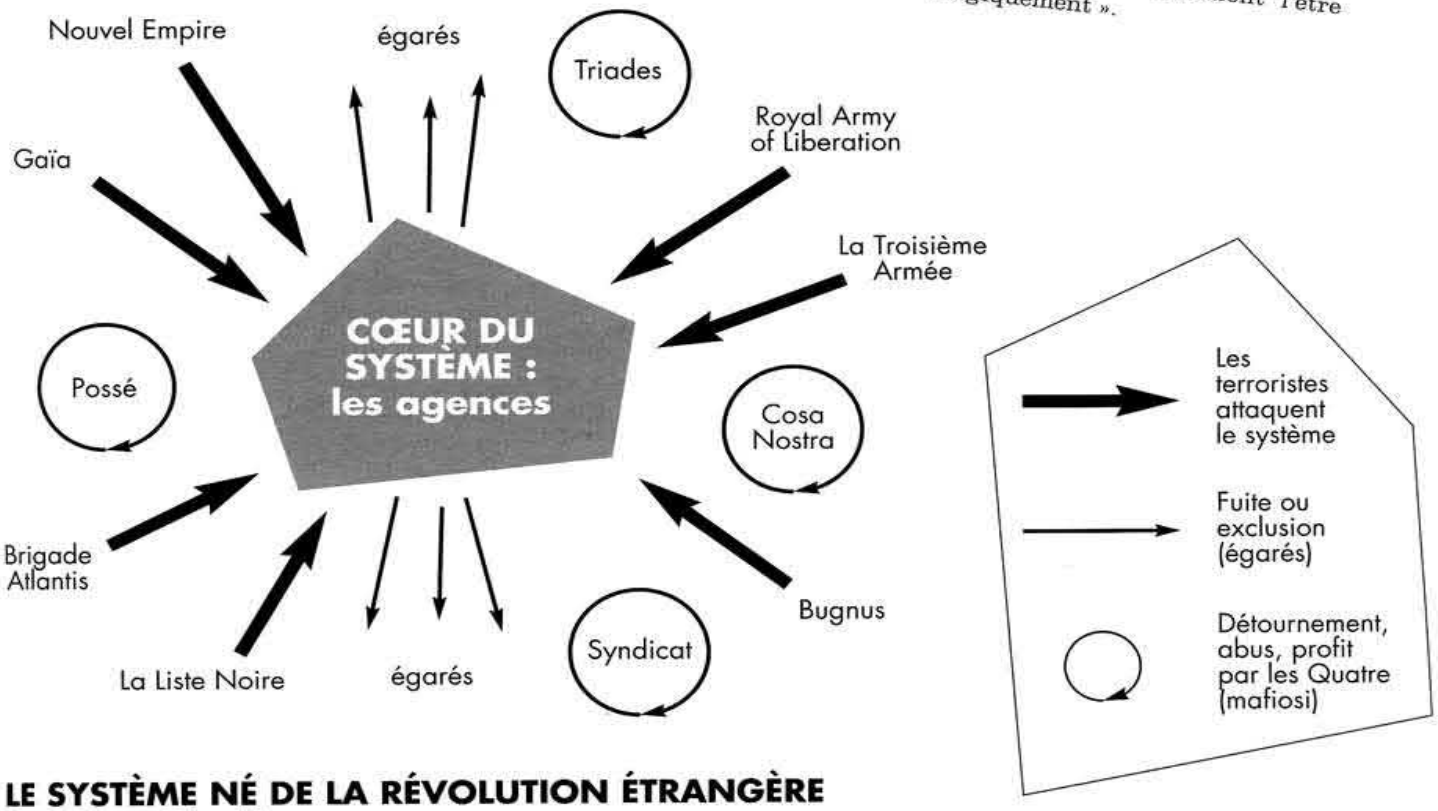
Pour bien des résistants, les agences constituent le front principal de leur lutte pour la vérité et la liberté car elles sont le cœur du Système. Les agents-administrateurs et autres directeurs ont créé un système oppressif et qui ne fonctionne plus, il est logique de commencer par eux. Les esprits plus pondérés font remarquer que, même s'il est possible de porter des coups d'épingles au mastodonte bureaucratique, cela ne suffira pas à le faire s'effondrer, du moins pas dans un avenir prévisible. Par ailleurs, même s'il s'écroulait du jour au lendemain, cela engendrerait un gigantesque chaos, dont la Résistance ne profiterait certainement pas. Ils se font l'avocat d'une politique plus discrète, axée sur la collecte d'informations et le recrutement de sympathisants à l'intérieur des agences. Celles-ci mettent souvent tout le monde d'accord en s'en prenant à tous ceux qui nient l'existence des Étrangers.

À la tentation de la marge

Les mafias. Les Quatre sont un adversaire plus ambigu que les agences. D'un côté, les mafias prospèrent sur les mauvais côtés de l'être humain et créent à petite échelle des tyrannies aussi odieuses que celles des agences. De l'autre, elles « ne font pas de politique » — du moins pas à un échelon identifiable par la plupart des résistants — et peuvent donc représenter d'intéressants alliés. Les territoires placés sous la coupe de la mafia forment parfois des bases de repli ou des centres d'entraînement pour certains groupes de Résistance, même si les deux partis ont des arrière-pensées. Ce genre de partenariat a tendance à se dissoudre dans le sang, souvent parce que les mafieux ont eu « une meilleure offre » et ont vendu les résistants. Il arrive aussi que la Résistance dérange les « petits arrangements » entre un *don* et un administrateur. Dans ce cas, c'est souvent le gang qui se charge du nettoyage.

Les terroristes. La situation des résistants est encore plus inconfortable à l'égard des multiples mouvements politiques violents qui s'affrontent dans certains quartiers. Ils sont généralement peuplés d'idéalistes — aveugles ou dévoyés — qui s'enivrent de violence pour la violence. Certaines cellules de résistants apprécient leur dévouement à la cause — quelle qu'elle soit — et espèrent en faire des convertis. D'autres les considèrent comme de dangereux malades qui poussent les agences à la répression. Du point de vue de la majorité des terroristes, les résistants sont des égarés un peu plus pugnaces que la moyenne... ou des frères d'armes aux idées excentriques. Il existe de nombreux accords informels « à la base », mais ils sont souvent conditionnés par un passé commun ou une situation tactique particulière.

Les égarés. Pour la Résistance, les égarés forment un vivier de recrues intéressantes — car déjà marginales et disposant déjà de « réseaux ». D'un autre côté, leur insistance à vivre « hors du système » ressemble beaucoup à un déni de la réalité — alors que la résistance s'est fixée comme objectif de regarder le réel en face. Les groupes d'égarés ont tendance à se méfier des résistants, qu'ils ont du mal à distinguer des terroristes. Les relations sont donc souvent plus tendues qu'elles ne devraient l'être « logiquement ».



LE SYSTÈME NÉ DE LA RÉVOLUTION ÉTRANGÈRE
par Jean Moulin

« Si on considère les agences comme l'ennemi emblématique de la Résistance, il est impossible de nier la nécessité d'avoir des agents parmi nos camarades. Nous ne luttons pas contre une armée dont il suffirait de tuer les soldats pour nous assurer de la victoire. Ce que nous combattons, c'est avant tout un système et un mode de pensée. Ce n'est qu'en changeant la mentalité de ceux qui croient en les titanopoles que nous pourrons gagner. Et cela, seuls des agents peuvent y parvenir car ils sont le contrôle, le cœur du système ! »

Jean Moulin

QUI SONT-ILS ?

En général, devenir un agent n'est pas un choix. Lorsque l'on naît dans une titanopole, on peut choisir de se couper du système, de devenir un égaré, de mendier des TUS pour survivre et de dormir parmi les rats. On peut aussi choisir de rejoindre l'un des Quatre espérant devenir riche et respecté pour peu qu'on soit prêt à fracasser des crânes et à crever comme un chien au fond d'une ruelle crasseuse. On peut aussi choisir d'épouser une cause pour laquelle on serait prêt à tuer n'importe qui et ainsi ne plus jamais avoir à penser. En revanche, on ne choisit pas de devenir agent. Cela est simplement dans l'ordre des choses.

Ainsi, il n'y a pas d'agent type. Il y a des ambitieux et des mous, des candides et des psychopathes, des confiants et des résignés. De même, il n'y a pas de chemin exemplaire pour rejoindre la Résistance. Il y a ceux qui sont las de lutter contre une hiérarchie rigide, d'obéir à des règlements stupides et contradictoires, ceux qui ont ouvert les yeux sur la misère de certains quartiers et surtout ceux qui doutent. Quatre-vingt-dix années à attendre, les yeux rivés sur les bases, ont émoussé les convictions et de nombreux agents commencent à prendre conscience de la propagande véhiculée par les agences centrales pour maintenir les administrés dans l'ignorance et la soumission.

La plupart des agents résistants travaillent souvent dans des bureaux et non directement à la direction d'une agence centrale. Les autres sont sans doute trop embrigadés ou trop heureux des avantages qu'ils ont pour songer un seul instant à les remettre en cause.

Certains agents n'ont pas attendu l'*Appel des catacombes* pour résister. Ce dernier leur a permis de se rencontrer et de s'organiser pour travailler de concert. À tel point que dans certains secteurs très pauvres et quasiment abandonnés par les agences, des bureaux sont entièrement gérés par des résistants.

QU'APPORTENT-ILS À LA RÉSISTANCE ?

Les agents ont un avantage important sur les résistants issus des autres factions : ils sont les seuls à ne pas être perçus comme des subvers par les agences. Ils ne craignent donc ni les contrôles ni les descentes. Ils peuvent ainsi être très efficaces sans prendre de risque et sans quitter leurs fonctions. Il leur suffit de faire des petites choses comme faciliter l'obtention de certains formulaires ou de TUS, égarer des fiches de subver, éviter le dédale administratif à de pauvres administrés, etc.

Les agents sont précieux dans le combat visant à rétablir l'esprit critique et la libre-pensée. En effet, il est plus facile de détruire un mensonge en sachant comment la vérité a été détournée. C'est ainsi que des « erreurs » apparaissent régulièrement dans les journaux, des coquilles qualifiées de lapsus révélateurs, glissées ici ou là par un résistant des agences médias. Certaines « affaires » peuvent être dévoilées grâce à des agents. Il suffit à ces derniers de faire parvenir « par erreur » un dossier sensible d'une agence à une autre.

Les agents ont des connaissances uniques. Qui peut mieux qu'eux conduire un autogyre ou utiliser un objet Étranger ? Les agents ont la connaissance et peuvent la transmettre. Les agents spécialistes du photofluide sont très recherchés par les résistants car ils peuvent être de véritables armes. Grâce à eux, il est possible de pirater ou de sécuriser certaines liaisons et obtenir ainsi des informations essentielles. En vérité, c'est dans cette lutte pour l'information menée par la Résistance que les agents sont les plus efficaces.

Sans le concours d'agents, la Résistance n'a aucune chance de triompher des *twisted 50s*.

QUELS DANGERS POUR LA RÉSISTANCE ?

Si les agents sont nécessaires à la Résistance, leur présence en son sein n'est pas exempte de dangers. Depuis l'*Appel des catacombes*, les agences connaissent l'existence de la Résistance et l'assimilent à un vulgaire groupe terroriste dirigé par des utopistes subvers. Certaines d'entre elles se méfient et cherchent à s'y infiltrer. De plus, grâce à la technologie Étrangère, les agences pourraient parvenir à utiliser des espions totalement inconscients de leur rôle et donc indécelables.

Il existe un autre danger majeur à utiliser des agents au sein d'une cellule : la peur. Ils n'ont pas l'honneur des *mafiosi*, ni la foi des égarés ou l'abnégation des terroristes. Devenus agents par facilité, beaucoup le restent pour faire vivre leur famille, par soumission à leur hiérarchie ou simplement par crainte de quitter le cocon faussement douillet des agences. Il ne faudrait pas grand-chose pour les faire craquer et obtenir d'eux tout ce qu'ils savent.

Certains agents entrent en résistance pour se sentir utiles. S'ils ne sont pas reconnus, s'ils sont négligés par leurs camarades, la frustration pourrait les envahir et il suffirait d'un rien pour qu'ils retournent leur veste et se rallient aux agences pour peu que celles-ci les valorisent.

LES TWISTED 50s DES AGENCES

Quelle que soit la titanopole, la culture dominante est celle des agents. Dans les secteurs qu'elles n'ont pas abandonnés, les agences gèrent tous les aspects de la vie : travail, alimentation, soins, travaux, loisirs… Tout est réglementé. Les agents sont à la fois les créateurs, les promoteurs et les défenseurs des règlements, veillant à ce que celui de leur agence soit respecté par tous.

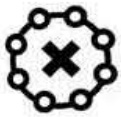
Les agences sectorielles importantes

Les noms donnés sont ceux des agences europolitaines. Les secteurs d'activités de ces dernières sont communs à toutes les titanopoles. Les résistants ne peuvent appartenir aux agences centrales, des Étrangers ou de la technologie Étrangère. En effet, ces agents sont bien trop ambitieux ou dévoués pour rejoindre la Résistance. Pour le moment.

L'agence gouvernementale est le vestige du gouvernement europolitain. Elle n'a aucune utilité. Ses agents, qui refusent d'être appelés ainsi et préfèrent les termes « ministre » et « fonctionnaire », sont régulièrement élus avec une abstention de 90 % — ce qui renforce la légitimité des agences. Leurs règles, qu'ils appellent lois, sont sans valeur dans les titanopoles.

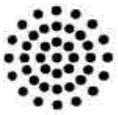
L'agence des Étrangers a la charge de préparer l'arrivée des Étrangers, mais aussi de concevoir de nouveaux objets Étrangers. Ses centres d'activités sont les bases et elle accueille essentiellement des agents scientifiques, notamment des contactés, sélectionnés selon des critères drastiques. Elle a aussi son bras armé composé d'hommes surentraînés et équipés d'un impressionnant arsenal militaire et d'objets Étrangers. L'autorité de ces hommes s'étend à la titanopole toute entière.

L'agence de la Technologie Étrangère s'occupe de la diffusion et de la vente des objets Étrangers. De plus, elle lutte contre leur contrefaçon et contre le trafic de gadgets russes non réglementés. Même si leurs bureaux sont bien défendus, ils le sont moins que ceux de l'agence des Étrangers et sont donc les cibles privilégiées de la Résistance.



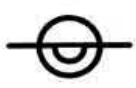
L'agence de la Paix regroupe l'armée et les Compagnies de Répression Sociale. Elle est chargée de faire régner la paix dans les titanopoles et de protéger leurs intérêts à l'extérieur. C'est elle qui disperse les manifestations et sécurise les blocs lorsque les règlements ont été bafoués.

L'agence de la Réhabilitation individuelle a en charge les subvers-e. Ces derniers sont classés en trois classes — 1, 2 et 3. Les classes 1 sont traquées. Ce sont souvent des leaders capables de transformer des administrés en subvers-e grâce à leur bagout et leur charisme ou des acteurs rebelles (*cf. Les égarés*). Les classes 2 ont refusé d'être agents. L'agence de la Réhabilitation individuelle tente de les réinsérer en les envoyant se battre dans les colonies. Les classes 3 sont des administrés ayant commis au moins un acte subversif et placés sous surveillance discrète.



L'agence de l'Hygiène mentale a pour but de corriger les maladies de l'esprit par « tous les moyens qu'elle juge nécessaires ». Ses agents sont psychiatres, psychanalystes et thérapeutes. Cette agence lutte aussi contre la « pollution des esprits ». Sa milice n'a pas grand-chose à envier à l'agence de la Paix. Enfin, ses attributions recouvrent la « gestion » des médiums. Elle doit les étudier tout en dissimulant leur existence aux administrés. Pour cela, elle utilise des journaux à sensations afin de les présenter comme des charlatans. Seule une partie de ses agents se charge de ces problèmes, les autres ignorent l'existence des médiums.

L'agence de Pharmachimie fabrique et distribue les produits de synthèse — médicaments, vitamines, drogues euphorisantes et dynamisantes —, mais aussi les engrais et certains aliments en partenariat avec l'agence des Ressources alimentaires. Ses agents sont pour la plupart des scientifiques.



L'agence du Bien-être est chargée de rendre heureux les administrés. Elle a des interactions — parfois houleuses — avec de nombreuses agences comme celle de l'Urbanisme — « Une bonne architecture, c'est l'assurance d'un bon futur ! » —, du Divertissement ou de l'Hygiène mentale. En Europole, elle travaille avec l'agence de la Météorologie depuis que cette dernière a installé la climurb — un système d'appareils permettant de créer des vents et donc d'altérer le climat, à l'heure actuelle, ce système fonctionne très aléatoirement et occasionne de nombreuses maladies pulmonaires.

L'agence de l'Urbanisme gère la construction et le développement de la titanopole. C'est dans ses locaux que l'on peut obtenir des plans des sols et des immeubles. Elle est donc une cible privilégiée de la Résistance.

L'agence des Communications photofluidiques installe, entretient et répare le photofluide. Leurs centraux de communication sont très bien défendus. Ses agents sont tous armés et dans les secteurs à risque, il n'est pas rare de les voir accompagnés d'une milice de la paix. Cette agence présente une importance capitale pour la Résistance.

L'agence de l'Eau gère la distribution d'eau dans les blocs ainsi que les différents plans et cours d'eau de l'Europole. Elle est une cible privilégiée des égarés et des mafias car elle est un passage obligé pour obtenir de l'eau potable dans un bloc. Il existe aussi une **agence des Ressources alimentaires** gérant l'agriculture et l'industrie alimentaire de la titanopole.

L'agence du Concours est chargée de préparer et d'organiser les épreuves du Concours, mais aussi de répartir les nouveaux agents dans les différentes agences de la titanopole. Certaines cellules de la Résistance essayent de l'infiltrer afin de pouvoir placer de jeunes résistants dans les agences de leur choix et de modifier les notes au Concours. Elles cherchent à faire tomber des directeurs ou à faire grimper socialement certains de leurs camarades. Dans la plupart des titanopoles, il existe aussi l'**agence de l'Enseignement**. Ses agents sont des enseignants et des éducateurs et gèrent les établissements scolaires, les programmes, etc.

Malgré la décentralisation des années 1940, il existe encore quelques structures mondiales classées en deux catégories.

- **Les Franchises** sont des groupes commerciaux qui ont profité de l'apparition et du développement des agences au début du siècle pour se mondialiser comme la fameuse marque de soda anti-stress : Opiodo.
- **Les organisations « spirituelles »** rassemblent les religions du Livre qui se sont réformées avec la prise de pouvoir des agences. Elles essayent d'endiguer la baisse du nombre de fidèles depuis le Contact. L'Église catholique a adopté la structure d'une agence mondiale au début du XXe siècle. Le Saint-Siège — son agence centrale — est toujours au Vatican. Certaines novreligions — les religions créées après 1860 —ont opté pour une structure similaire.

Il n'existe pas d'agence de la Justice. En effet, chaque agence sectorielle possède ses propres tribunaux et juge ses propres agents.

Quelques agences « transversales »

Les agences qui suivent ne sont pas sectorielles, mais sont au même niveau d'autorité. Elles font toute partie de l'Europole, mais il en existe des équivalentes dans chaque titanopole.

L'agence des Transactions inter-agences gère les flux entre les agences — personnels, argent, dossiers, etc. Ses effectifs sont trop peu nombreux pour effectuer tout le travail et elle fait souvent appel à des commissions latérales.

L'agence des Indépendantes est un conglomérat de petites agences dites indépendantes qui forment le gros des agences de contrôle, d'expertises, d'audit, etc. Une de ses particularités est de recruter elle-même son personnel parmi celui des autres agences — sous surveillance de l'agence centrale bien sûr.

La commission d'Uniformisation des ouvertures est composée d'agents sillonnant l'Europole afin d'inspecter les dimensions des fenêtres, portes, portails, etc. Celles-ci sont en effet réglementées.

Le jargon des agents

Les agents utilisent un vocabulaire qui leur est propre et parfois même une langue particulière. En Europole par exemple, entrer dans une agence sectorielle ou dans l'agence centrale requiert bien souvent de connaître l'ancifrançais. Voici quelques exemples de termes utilisés par les agents. Tous sont officiels et leur utilisation est réglementée.

Administré(e) : individu non subversif, c'est-à-dire toute personne dûment enregistrée et respectueuse des règlements. Cela regroupe les agents bien sûr, mais aussi leurs familles. Dans la plupart des titanopoles, les femmes au foyer sont aussi des administrées.

Agent : administré travaillant dans une agence. En général, ce mot n'accepte pas de féminin selon une règle sur l'égalité devant le travail que l'on retrouve dans les différentes agences centrales.

Cousin(e) : subver utilisé par les agences pour arrêter d'autres subvers.

Dagsec ou das : directeur d'une agence sectorielle.

Déréglé(e) : subver ou administré n'ayant pas respecté une ou plusieurs règles.

Directeur : agent responsable d'un bureau. Directeur est aussi employé comme distinction honorifique pour désigner des hauts agents qui se sont particulièrement illustrés dans leur travail.

Directoire sectoriel ou dirsec : conseil qui élit le haut directoire et rassemble tous les directeurs et les agents les plus haut placés.

Effacer : ajouter la mention « Décédé » dans le dossier d'un individu. Couramment employé pour parler d'un assassinat.

Gommer un(e) administré(e) : remplacer la mention administrée par subver dans le dossier d'un individu.

Haut agent : terme générique abusivement employé pour désigner les agents ayant des responsabilités. La définition donnée dans le Règlement est plus restreinte et ne concerne que les membres du directoire sectoriel.

Haut directoire : conseil dirigeant de l'agence centrale dont les membres sont élus par le directoire sectoriel.

Maison mère : agence sectorielle dont dépend un agent.

Marge : c'est ainsi que les agences centrales nomment l'ensemble des groupes sociaux qui parasitent le système des titanopoles par leurs actions. Leurs membres sont appelés les subvers. Il s'agit la plupart du temps de mafiosi, de terroristes et d'égarés.

Médium : individu capable, consciemment ou non, de produire des phénomènes paranormaux.

Mère-grand : agence centrale. Ce terme n'est pas péjoratif.

Phénomène paranormal : événement provoqué volontairement ou non par un médium un lieu ou un objet qu'il a « contaminé ».

Règlement : ensemble de règles devant être respecté par tous — administrés comme subvers — dans une titanopole et défini par une agence sectorielle. Celui de l'agence centrale prédomine et prend toujours une majuscule.

Schizoïde : échelle qui permet aux agents de l'Hygiène mentale de classer les médiums.

Subver(s) : individu subversif, la population non administrée et non autorisée. Cela regroupe aussi bien les mafiosi, que les terroristes et les égarés. Les agents utilisent aussi le terme péjoratif de sous-vers.

Subver(s)-e : prononcer subveré(s). Ce sont les égarés.

Subver(s)-m : prononcer subverème(s). Ce sont les mafiosi et plus généralement les criminels — voleurs, escrocs, vendeurs du marché noir, etc.

Subver(s)-t : prononcer subverté(s). Ce sont les terroristes, organisés ou non. Un agent qui se procure une arme et tue cinq personnes de son bureau est considéré comme subver-t.

Note : *il n'y a pas de dénomination précise pour les résistants. Ceux-ci sont généralement considérés comme des subver-e ou des subver-t.*

« Les mafias obéissent à des traditions parfois séculaires que nous devons apprendre à respecter si nous souhaitons nous appuyer sur ces marchands de la marge. N'oublions pas qu'elles sont des organisations criminelles, souvent familiales et fières de rappeler que "nul ne quitte les Quatre". »

Jean Moulin

QUI SONT-ILS ?

Les mafiosi résistants ne se sentent pas à leur place dans les titanopoles en raison de leurs choix passés. Ils envisagent la Résistance comme un moyen de se racheter. Cela dit, beaucoup sont des opportunistes qui voient en la Résistance une source de revenus complémentaire. En effet, ces réseaux naissants ouvrent de nouvelles perspectives aux revendeurs du second marché et des mafiosi avisés approchent les résistants comme de nouveaux clients ou même des alliés dans leur lutte pour la domination des blocs, en marge du pouvoir des agences sectorielles.
Les mafiosi sont souvent perçus comme des précurseurs. Après tout ne sont-ils pas entrés les premiers en résistance contre les agences? Il s'agit là d'un argument fallacieux car bien des mafias profitaient déjà des faiblesses des systèmes politiques précédents, mais cela n'empêche pas la Résistance de prêter attention à ce discours.

QU'APPORTENT-ILS À LA RÉSISTANCE ?

Les mafiosi sont fiers et respectueux. Ils ne donnent jamais leur parole à la légère et ils savent se taire. Même arrêtés par les agents de la Paix, ils se taisent et emportent leurs secrets en Maison — les prisons des agences. La Résistance n'hésite pas à s'appuyer sur cette forme de code d'honneur.
Les mafiosi n'ont pas l'inconscience des terroristes. Ils ne partent jamais la fleur au fusil pour une cause si juste soit-elle. Ils mûrissent toujours longuement leur projet afin de bien mesurer les risques de leurs opérations. Rien ne doit être pris à la légère car les mafias sont en quelque sorte des familles et elles ne peuvent à cet égard se permettre de perdre l'un des leurs. C'est pour cette raison que les mafiosi sont toujours très bien informés sur les agences et leurs méthodes. Ils constituent un réseau de renseignements que la Résistance ne peut pas négliger tant qu'elle ne sera pas mieux organisée.
Les mafias sont les marchands et les usuriers des titanopoles. Le gain est la raison de leur existence. Les mafiosi n'ont pas abandonné les monnaies au profit des TUS et ils organisent les échanges dans l'ombre des agences via leur second marché. Au fil des années, ils se sont considérablement enrichis tout en développant une extraordinaire aptitude à vivre au grand jour sans être inquiété par les juges des agences. Ces deux aspects renforcent les liens d'échanges entre la Résistance et les Quatre.
Le Possé et les Triades sont un excellent vivier de non-A. Loin des dogmes des agences, ces mafiosi cultivent des traditions occultes — magiques même au dire de quelques-uns — en parallèle de leurs activités criminelles.

QUELS DANGERS POUR LA RÉSISTANCE ?

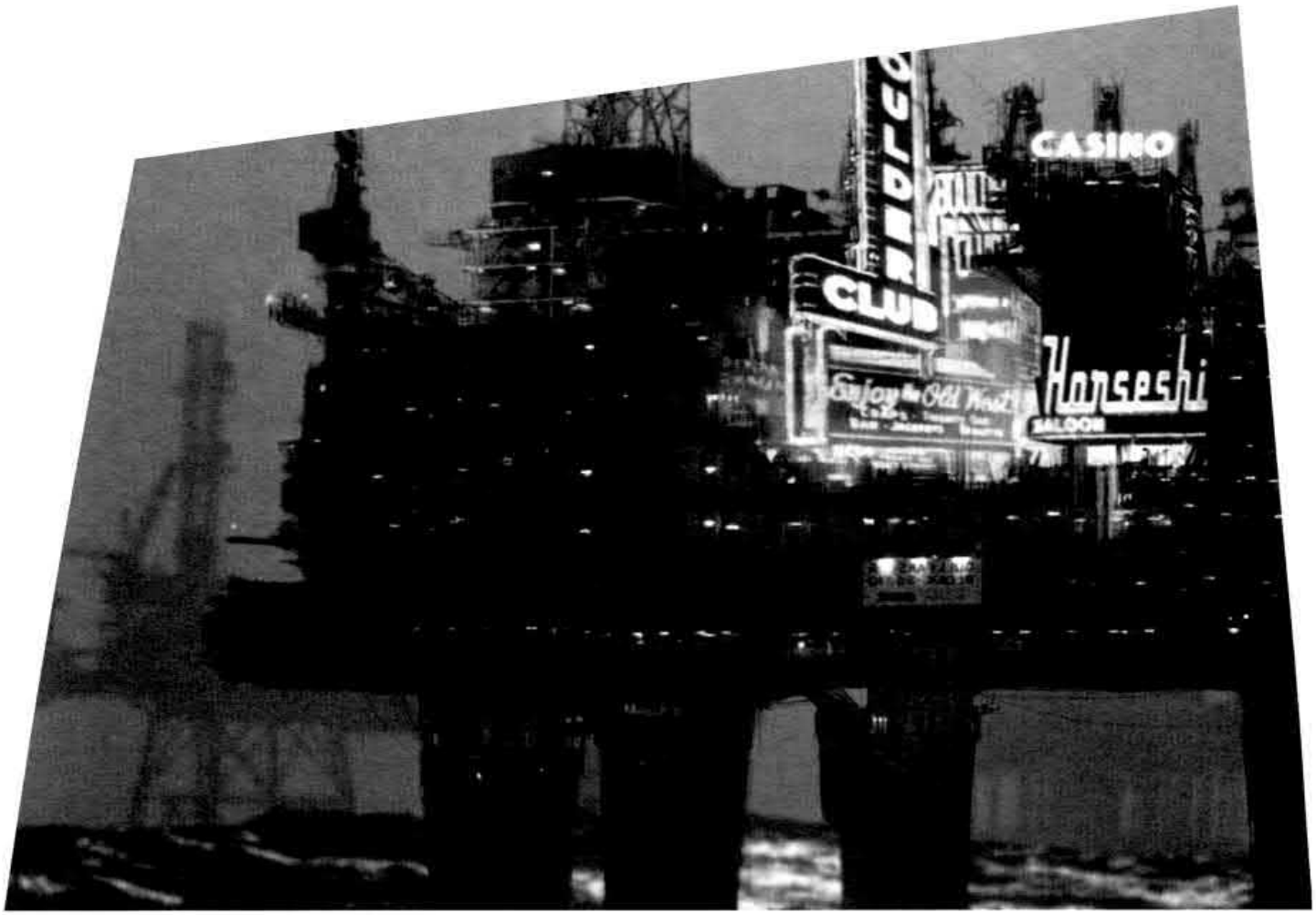
Les mafiosi sont dangereux à bien des égards. Ils n'ont pas la folie des terroristes et sont des gens mesurés dans leurs opérations. Ils sont bien préparés et donc échouent rarement.
Le piège le plus sournois réside dans le fait que les mafiosi ont donné leur parole à leur parrain, dragon, vévé ou loa… Et il n'est pas rare qu'ils préfèrent leur parole donnée au représentant de la toute puissance des Quatre à tout autre. La Résistance pâtit souvent de la loyauté et de la confiance du mafioso pour sa « famille ». Toutefois, la parole d'honneur qui fait la loyauté d'un mafioso n'est pas répandue dans toutes les organisations.
Il n'est pas rare que les mafiosi rejoignent la Résistance pour fonder une nouvelle organisation criminelle ou une branche des Quatre. Certains créent de cette façon, une concurrence contre leur familie qui les considère comme des incapables ou bien qui les a exclus à cause de leur médiocrité.
Leurs habitudes à dissimuler, mentir, vivre dans la clandestinité sont leur atout, mais les résistants n'oublient pas que certains mafiosi sont déjà fichés dans les agences. C'est pourquoi on les soupçonne souvent de voir en la Résistance un terrain de jeu où ils prendront leurs premiers galons.
La sérénité des mafiosi est le dernier problème que les mafiosi posent aux résistants. Ces derniers doivent se méfier des mensonges et des simagrées de ces individus qui n'hésitent pas à faire croire qu'ils sont les meilleurs amis qu'on puisse désirer.

LES TWISTED 50s DES QUATRE

Les Quatre sont des organisations criminelles codifiées de personnes qui ont choisi une vie en marge des agences. Les mafiosi ont décidé de vivre différemment des administrés : ils vivent dans et pour le crime.
Ces hommes et ces femmes ne commettent pas des crimes à l'occasion ou pour des raisons de survie. Le crime est leur pain quotidien. Érigé en mode de vie, le crime les a obligés à inventer de nouvelles structures « familiales » et c'est ainsi que les Quatre sont nés. Un mafioso se définit par sa place dans son organisation et surtout par l'influence qu'il y possède.

Les Triades

Les Triades se sont répandues dans le monde avec l'émigration massive de réfugiés Jumpers du Grand Bond en Avant. Elles sont implantées dans la plupart des autres titanopoles où elles sont souvent enlisées dans le jumpertown local. Là, elles se concentrent sur des marchandises qui intéressent les Jumpers expatriés.
Les Triades se définissent comme « des confréries éternelles dont les frères naissent et meurent ensemble, dans le respect des forces de la terre et de l'énergie céleste ». C'est de cette trinité Terre-Homme-Ciel qu'elles tirent leur nom. Contrairement aux autres mafias, les Triades ne possèdent pas une organisation pyramidale. Elles sont constituées de trois



clans ou familles. Les membres les plus importants sont appelés dragons en hommage à la créature mythique qui incarnait la puissance et le respect aux yeux des Chinois.
Les Triades s'appuient sur une population nombreuse de Jumpers pour contrôler les trafics d'organes à l'échelle planétaire. Elles proposent aussi des animaux exotiques dans leurs restaurants ou dans les bordels sous leur contrôle. Enfin, leurs membres sont des usuriers très puissants grâce à des familles spécialisées dans l'entraide.

Défenseur populaire de la première heure contre l'envahisseur Étranger, puis contre les agences, la **Terre** ne fait pas de quartier. Descendant de la secte du docteur Hong, ses membres constituent les plus fiers des membres des Triades.

L'**Homme** symbolise la médiation entre le Ciel et la Terre. Ce clan rassemble les nouveaux mafiosi des Triades. Considéré comme moins noble que les deux autres, il est chargé de négocier avec les Étrangers et les agences.

Descendants de la famille impériale et de sa domesticité, le **Ciel** rassemble la noblesse des Triades. Il agit en suivant un code d'honneur strict depuis toujours, voue une véritable haine envers les agences et méprise le peuple. Il n'a qu'une piètre opinion de la Terre. Après tout, le Ciel est au-dessus de la Terre.

Les **dragons** dirigent les trois Triades. Au nombre de neuf, ils sont en théorie les garants de l'équilibre de leur mafia. Dans les faits, les conflits et les jeux de pouvoirs agitent ces puissants mafiosi. Un plaisir pour les amateurs de go.

Le Possé

Le Possé est né de sectes et de confréries d'esclaves reprenant à leur compte les traditions vaudoues. Il se répand par la peur dans le cœur des populations noires. Mafia à tendance terroriste, son discours oscille perpétuellement entre la libération des peuplades opprimées et la destruction des agences. Ses activités s'étendent surtout dans l'archipel des rêves, sur Paradise, dans les CAA et en Afrique.
Le Possé a fait du racket sa principale activité et la piraterie la seconde. Ses membres attaquent régulièrement les navires de frets et les pétroliers des agences. Cette organisation ne rechigne pas à faire de la contrebande avec ces biens. Elle excelle également dans le trafic d'armes et s'essaye à la prostitution, les enlèvements, les assassinats mâtinés de croyance religieuse...

Les **papas** sont les prêtres de cette mafia vaudoue. Leurs connaissances sur l'organisation sont limitées et ils sont souvent sacrifiés par leur chef lors d'opérations particulièrement

périlleuses. Cela dit, il n'est pas rare que quelques-uns utilisent leur vernis de « magie vaudou » pour influencer et diriger des plus jeunes. Les papas sont souvent les gourous de communauté superstitieuse d'une dizaine d'individus.

Les **grands papas** sont le lien entre les âmes sacrifiables et les chefs du Possé. Leur connaissance des rites vaudous est digne de leurs ancêtres — qui se retourneraient dans leur tombe s'ils savaient que leur culture sert aujourd'hui les intérêts des Quatre et du second marché. Les grands papas ont de vingt à trente « fidèles » qu'ils utilisent au nom du Possé.

Les **vévés** sont les esprits bénéfiques du vaudou. Dans le Possé, ils blanchissent les TUS, ils entretiennent l'apparente respectabilité de leurs cultes dans les agences et sont parfois même l'interface entre les leurs et les autres groupes de la marge. Ils sont la face visible et respectable de l'organisation.

Les **loas** sont le contraire des vévés. Ils vivent dans la marge où ils commettent les pires crimes. Ils sont chargés de tuer rituellement pour le Possé et entretiennent la réputation sulfureuse des papas et grands papas. Les membres des communautés vaudoues les craignent et n'évoquent leur nom qu'à voix basse de peur qu'ils viennent les assassiner dans leur sommeil.

Baron Samedi est seul pour diriger son organisation. Ses colères légendaires sont terribles et son mépris de la vie humaine le rend très dangereux.

Cosa Nostra

La Cosa Nostra est issue d'un mouvement populaire sicilien qui a réagi à l'envahisseur nationaliste italien. Par la suite, ce groupe a fédéré d'autres organisations criminelles méditerranéennes. En 1952, la Cosa Nostra est la référence mafieuse de l'Europole, de l'UAA et AAA bien que son autorité soit de plus en plus contestée à Paradise par le Possé et les Triades.

Les spécialités de la Cosa Nostra sont le jeu clandestin et le trafic de stupéfiants — en particulier l'héroïne. Ses mafiosi ne rechignent pas à extorquer de fortes sommes à ses ennemis et à taxer ceux qu'ils prennent sous leur protection. La prostitution et détournement de frets routiers sont leurs sources secondaires de revenus.

Le **porte-flingue** est le soldat de la Cosa Nostra. Ce sont des « hommes d'honneur » placés sous l'autorité et la protection d'un mafioso plus influent et surtout plus puissant. Ils sont liés par des rites sociaux initiatiques complexes qui leur interdisent de parler en cas d'arrestation. Ces mafiosi sont surtout utilisés pour les transferts de fonds de casino clandestin à des maisons closes de luxe.

Les **affranchis** sont des criminels endurcis, des vétérans de la Cosa Nostra. Ils sont tous d'ascendances sicilienne ou italienne. On les nomme ainsi car ils se sont affranchis du code d'honneur des autres membres de l'organisation. Ce titre les protège des leurs car la loi des Quatre est formelle : seul un affranchi peut lever la main sur un autre affranchi. Ceux qui enfreignent cette règle sont mis à mort par l'organisation.

Les **capi** règnent sur de vastes territoires où ils tiennent en échec les règlements des agences. Leurs « administrés » leur paient un tribut mensuel, un impôt que l'on peut régler à crédits en s'acquittant d'intérêts au fil des années.

Le **caïd** est responsable d'une zone. Il répartit son territoire entre les capi et en perçoit les revenus. Il y a plusieurs caïds par titanopole.

Le **parrain** supervise l'intégralité des affaires de la Cosa Nostra sur une titanopole.

Le Syndicat

Au début, on ne parlait pas de syndicat, mais d'internationale ouvrière. Les groupes étaient plus politisés et se proposaient de donner une méthode de refus du système des agences et des titanopoles. Lors des Grandes Grèves, en juillet 1910, la Seconde Internationale était considérée comme un groupe terroriste et ses membres comme des tueurs sanguinaires car leur mouvement avait fait plus de dégâts que l'ensemble des terroristes depuis le Contact. En tout cas, c'est ce que prétendaient les agences dans les médias. Et les administrés les croyaient.

La riposte n'a pas tardé et il a été décidé que les mouvements ouvriers seraient canalisés, contrôlés. Très vite, les rassemblements de travailleurs ont été interdits — le monde ouvrier parlant de lois pour le « contrôle des pauvres ». Finalement, Bronstein, le patron de la Seconde Internationale, a transformé son mouvement en organisation du crime et l'a rebaptisé Syndicat du crime. Avec les années, les administrés n'ont retenu que le premiet mot de l'appellation.

En 1952, le Syndicat règne sur des quartiers industriels en friche où il a créé de nouvelles formes de racket : les directeurs de bureau doivent payer une « taxe » ou voir leurs appareils de production bloqués par des soulèvements mafiosi. Par ailleurs, production, revente illicite, détournement de produits industriels sont le cœur de l'activité du Syndicat.

Les camarades sont le terme donné par le Syndicat aux travailleurs exploités par le pouvoir des agences. C'est d'ailleurs ainsi que les ouvriers des *twisted 50s* s'appellent entre eux. En outre, le Syndicat utilise ce terme pour nommer les rabatteurs de leur organisation et ainsi brouiller les pistes. Ces **Camarades** — avec une capitale ! — sont chargés de renseigner le Syndicat sur les moyens des agences et de leurs usines. Ils sont également ceux qui tendent la main aux camarades ouvriers dans le besoin en leur procurant des logements pour leurs familles, de la nourriture supplémentaire… contre monnaie sonnante et trébuchante. Les Camarades leur trouvent aussi des activités illégales pour qu'ils puissent payer ces services.

Les **chefs** coordonnent des Camarades de plusieurs blocs. Ils veillent à ce que les droits des travailleurs soient respectés et que les intérêts du Syndicat du crime soient protégés. Ils suivent les objectifs du plan quinquennal élaboré lors d'une grande réunion des **conseillers** — les Camarades les plus puissants — et du **président.** Chaque

année, les chefs récupèrent du Syndicat une partie des fruits de ses manœuvres et sont libres de les dépenser comme bon leur semble. Certains parmi les plus proches des origines du Syndicat et de leurs camarades répartissent cette richesse entre eux, en annulant les dettes des plus pauvres. Cet esprit communautaire tend à disparaître au fil des ans.

Le jargon des mafiosi

Affranchi : personnalité de la mafia.
Artiste : personne qui réalise des faux papiers, fausse monnaie.
Artillerie : arme de poing de gros calibre.
Barbier : un assassin.
Bifton : monnaie parallèle créée par le Syndicat.
Blanchisseur : personne qui « blanchit » de l'argent ou des objets.
Bourrin : cheval de course.
Cave : se dit d'un non-mafioso, de quelqu'un de mauvais.
Caïd : personne importante de la Cosa Nostra.
Eagle : monnaie parallèle créée par la Cosa Nostra.
Quincaillerie : désigne de l'or ou des bijoux.
Jus de pomme : alcool de contrebande.
Ma tante : un mont-de-piété.
Macaroni : terme péjoratif pour désigner un membre de la Cosa Nostra.
Mandarin : terme désignant une personne importante des Triades.
Neige : terme utilisé pour la drogue.
Oncle Ben : terme péjoratif pour désigner un membre du Possé.
Oncle Tom : référence à la mitrailleuse Thomson.
Pépé : la femme du patron.
Pistole : monnaie parallèle créée par le Possé.
Schnouf : terme utilisé pour la drogue.
Second marché : 1. Bourse des Quatre. 2. Marché noir.
Tchongs : terme péjoratif pour désigner un membre des Triades.
Tailleur : un fabricant de cercueil, un nettoyeur.
Underground : partie de la marge aux mains des Quatre.

« Les terroristes sont le meilleur et le pire de la Résistance. Le meilleur car ils sont prêts à se battre, à mourir et à tuer pour notre cause. Leur aptitude au combat — sous toutes ses formes — est sans pareil. Rien ne leur fait peur. Le pire ? Pour les mêmes raisons. »

Jean Moulin

QUI SONT-ILS ?

Confrontés à un monde sourd à leurs revendications et dont les valeurs ne sont plus les leurs, les hommes et les femmes peuvent embrasser la cause de la violence. Celle-ci peut être physique, morale ou politique. Luttant déjà contre les agences au nom d'une cause, les terroristes se considèrent souvent plus résistants que les résistants. Pour autant, entrer en résistance est un acte lourd de conséquence. Même pour eux.

La Résistance n'a en effet pas que des impératifs tactiques. Elle obéit à un enjeu moral et politique dont elle exclue la violence pour la violence — la qualifiant souvent de gratuite. Prendre en considération ce point de vue exige des terroristes qui regagnent l'armée des ombres qu'ils remettent en cause la nécessité de la violence. Or, leurs actes passés sont légitimés par cette nécessité. Entrer en résistance implique donc une grave crise de conscience.

Ainsi, la plupart des terroristes résistants le sont devenus par remords. Ils doutent de la légitimité de leurs actes ou de leur utilité. Ou des deux. Ne voulant pas pour autant abandonner la lutte, entrer en résistance est l'option la plus viable pour eux.

Intrigués par les allégations de Jean Moulin sur le mensonge des agences, les terroristes résistants ressentent le besoin d'éclaircir le mystère. De plus, certains témoins ou victimes de phénomènes paranormaux ont le sentiment que la Résistance leur offrira plus de réponses que leur mouvement. Ces terroristes sont les résistants les plus violents et donc les plus dangereux.

Enfin, les terroristes en chute libre sont bien sûr attirés par la Résistance qui leur offre un esprit de communauté et un réconfort, sans pour autant les entraîner dans la spirale de la violence — comme le ferait une organisation terroriste.

QU'APPORTENT-ILS À LA RÉSISTANCE ?

Les terroristes connaissent toutes les formes de combat car ils ont déjà participé à de vrais combats et non à des échauffourées avec deux ou trois agents. Et c'est là leur force. Quand les grenades explosent et que les mitrailleuses crachent leurs balles, les seuls résistants à sortir victorieux du combat sont souvent d'anciens terroristes.

Les terroristes ont acquis des méthodes et des techniques paramilitaires. Ils savent construire, poser des bombes et saboter des installations industrielles. Ils ont l'habitude d'organiser, de planifier et de mener des opérations commandos, des assassinats, des infiltrations, des enlèvements et des prises d'otages. Dans le cadre de l'intégration des terroristes à la Résistance, c'est ce savoir faire qui est mis en avant : les terroristes sont des professionnels de la guérilla.

Les terroristes ont accès à des infrastructures qui manquent à la Résistance. D'une part, ils disposent de contacts parmi d'anciens soldats, des trafiquants d'armes, des artisans armuriers, des savants contestés par les agences, etc. D'autre part, ils ont parfois le soutien des derniers États qui se dressent fièrement devant les titanopoles. Ils offrent à la Résistance l'accès à des planques aux quatre coins des *twisted 50s*. De même, ils peuvent obtenir de leurs contacts des gadgets russes, des objets Étrangers, des informations et un financement qui provient des nations non-alignées et du nationalisme qui sommeille dans les anciens États.

Depuis des années, les terroristes vivent avec la conviction qu'ils mourront avant les années soixante ou qu'ils finiront leurs jours dans une cellule de haute sécurité. Tous les risques encourus par un résistant sont leur pain quotidien.

Enfin, les organisations terroristes sont dévouées. Certes, leur mentalité provoque parfois des conflits de loyauté avec leur entrée en résistance, mais d'une façon ou d'une autre, les terroristes font preuve d'une volonté de lutter contre le système confinant au fanatisme. Leurs missions suicides en sont le triste exemple.

QUELS DANGERS POUR LA RÉSISTANCE ?

Les terroristes souffrent fréquemment de paranoïa. Ils sont à l'affût de l'inhabituel et se moquent souvent de l'apparente tranquillité qu'affichent les mafiosi. Cette angoisse peut devenir une obsession délirante et il n'est pas rare qu'un terroriste assassine un innocent trop suspect à ses yeux ou qu'il tue de sang froid un chat noir qui rodait trop près de sa planque — peut-être celui-ci avait-il un micro d'agrafé à sa fourrure ; après tout, les agences sont prêtes à tout, non ?

De même, cet état de guerre permanent influe sur la façon dont le terroriste conçoit la morale. On ne livre pas de guerre sans tuer de soldats. Les soldats des agences sont les administrés. Donc tuer des administrés n'est pas un crime du point de vue d'un terroriste. Cette absence de scrupules engendre des comportements contraires aux fondements moraux et politiques de la Résistance. Malheureusement, les difficultés que connaît cette dernière depuis l'*Appel des catacombes* ne lui permettent pas de se débarrasser de ses résistants trop violents…

Si un contact s'obstine à ne pas répondre aux questions de la cellule, le terroriste proposera de le passer à tabac, quand il ne passera pas directement à l'action Si une discussion au sein de la cellule s'éternise, il pose son flingue sur la table pour clore tout débat. Pour lui, la violence n'est pas l'ultime recours, mais un mode d'action et d'expression « comme les autres ».

Malgré tout, il est vrai que certains terroristes comprennent l'immoralité de leurs actes passés. Souvent, leurs remords sont tout à fait sincères et leurs nuits agitées de cauchemars. Malgré cela, la cause ancienne d'un terroriste reste sa raison de vivre…

et de tuer. Il continue de la considérer suffisamment grave et importante au point de risquer sa vie et de détruire celle des autres pour elle. Parfois même de mettre ses camarades résistants en danger. L'important est pour eux de construire un monde meilleur et peu importent les sacrifices qu'il faudra faire.

LES TWISTED 50s DES TERRORISTES

Nouvel Empire

Pour la monarchie autrichienne, et européenne en général, l'arrivée des agences a été vécue comme une invasion. Si la plupart des aristocrates ont choisi la soumission, une grande partie s'est exilée pour fonder une organisation terroriste. Eux-mêmes se considèrent comme un gouvernement en exil, n'ayant pas eu autant de chance que la famille royale britannique. Ce groupe s'attaque à la suprématie des agences sur l'Autriche et les Balkans. Il cible principalement l'agence de la Paix.

Ces aristocrates devenus terroristes nationalistes ont accès à une puissance financière considérable ainsi qu'à un soutien populaire sans égal et incompréhensible pour les administrés du reste de l'Europole. De nombreux nobles soumis sont d'ailleurs soupçonnés de détourner les mannes financières issues du tourisme autrichien pour le compte du Nouvel Empire.

Les terroristes du Nouvel Empire sont le plus souvent d'anciens agents de la Paix se revendiquant de la tradition militaire autrichienne — par leurs costumes, leurs uniformes et leurs distinctions — ou des héritiers de la noblesse. Si les premiers sont des experts de l'action violente, les seconds se réservent les places de chefs de groupes et misent sur leurs capacités de gestion, tant humaine que financière.

Avec l'émergence des agences, plusieurs membres de la famille royale ont été « neutralisés ». Le chef actuel du Nouvel Empire reste donc un mystère. Il ou elle opère sous le nom d'**Impératrice.** Certaines rumeurs font état de l'existence d'un doyen de la noblesse autrichienne, né avant le Contact. Cela semble très farfelu car l'Impératrice serait alors aussi le doyen des titanopoles, avec plus de cent ans !

Royal Army of Liberation

Contrairement à ce que croient les agences et la plupart des administrés, la Royal Army of Liberation n'est pas dirigée par le gouvernement britannique en exil, mais par un homme qui se fait appeler **général Tyler.** Selon les agences centrales, cet ancien commando des SAS a décidé de rendre la Grande-Bretagne à ses véritables dirigeants avec l'aide d'une armée de nationalistes et de monarchistes. Le général Tyler clame en effet que l'homme qui règne sur l'Empire des Indes n'est qu'un fantoche et que lui a sous sa garde le véritable héritier au trône d'Angleterre. L'homme en question n'a toujours pas été présenté par la RAL aux anciens citoyens britanniques. Il serait trop jeune et donc une proie facile pour les agents de la Réhabilitation individuelle.

Les membres de la Royal Army of Liberation sont pour la plupart d'anciens militaires ayant quelques campagnes à leur actif. Ils sont extrêmement dangereux — de véritables terroristes de carrière ! Experts de l'infiltration et des explosifs, ils font sauter des bombes même dans les bâtiments les mieux protégés de l'Europole. Leurs cibles favorites sont symboliques : monuments à la gloire des agences et des Étrangers, bâtiments scientifiques et surtout les précieuses bases. Ils sont coutumiers de la prise d'otages et n'hésitent pas à échanger des prisonniers avec les agences centrales.

Depuis quelque temps, une bande de pirates de l'air regroupés dans un groupe appelé **The Few** sous la tutelle de **Churchill** opère au large des côtes anglaises. Les agences soupçonnent cette organisation d'appartenir à la Royal Army of Liberation.

Bugnus

Ce groupe extrêmement violent est encore mal connu des autorités europolitaines. Originaire d'Afrique noire, il porte le combat des colonies dans les secteurs de l'Europole. Comme de véritables espions, ces terroristes sapent les infrastructures militaires de cette titanopole et commettent quelques opérations d'éclat afin de sensibiliser l'opinion. **Bugnus** est par ailleurs soupçonné d'organiser une traite des blanches vers l'Afrique noire pour financer ses opérations.
Les hommes de Bugnus se battent certes avec tout l'arsenal moderne, mais affectionnent aussi des armes traditionnelles, issues de leur culture tribale. D'un maniement incompréhensible pour un étranger à celle-ci, ces lames peuvent être utilisées au contact comme au lancer. Ces terroristes s'en servent avec la précision de tueurs froids et sanguinaires. Véritables bêtes de combat, leurs capacités physiques sont impressionnantes au regard des standards europolitains. Ils sont de plus aptes à la survie dans les milieux les plus hostiles, y compris les souterrains désaffectés des titanopoles et les squats les plus insalubres.

La Liste Noire

À Paradise, le cinématographe est roi, mais les cinéastes sont des esclaves. Il faut obéir aux règlements de l'agence du Divertissement. Ceux qui n'obtempèrent pas sont classés sur une liste — la liste noire en argot — et se voient refuser l'accès aux studios et aux infrastructures de l'agence.
Certains cinéastes ainsi évincés se revendiquent de cette liste et ont décidé de créer un réseau terroriste ayant pour but l'anéantissement de l'agence du Divertissement. Ces terroristes prônent la liberté d'expression et l'accès gratuit aux salles de cinématographe.
Leurs principales activités consistent à saboter les plateaux de cinématographe et les tournages de films et d'intervertir ceux distribués en salle avec des réalisations de leur propre cru. En effet, les terroristes de la liste noire continuent de tourner des films, souvent dans les pires conditions techniques. Ces œuvres mettent invariablement en scène l'inefficacité, la corruption et l'hypocrisie des agences. Les plus obscures montrent l'underground de la société de Paradise : sexe, drogue et une nouvelle musique appelée *rock'n roll*.
Les chefs de la Liste Noire sont bien connus des agences, et pour cause, ce sont elles qui ont créé la liste ! Pourtant, cachés dans les montagnes de Paradise, baptisées Hollywood, ces renégats du septième art continuent de défier l'agence du Divertissement.

La Troisième Armée

Ce réseau terroriste se revendique comme « l'avant garde d'un mouvement patriotique ». En effet, selon les dires de ces terroristes, la troisième armée ne serait que l'une des branches d'une vaste conspiration visant à la renaissance des United States of America. Bien sûr l'agence centrale « n'infirme ni ne confirme l'existence d'une telle conspiration ».
La troisième armée — qu'elle soit réellement la troisième ou pas — est dirigée par le **général Patton.** Ce vieil agent de la Paix des UAA a été limogé pour insubordination et mauvais traitement. Ce fou — il croit à la réincarnation et à l'au-delà — est passé à la clandestinité après sa chute libre. Sauvant miraculeusement la fortune familiale des griffes de l'agence centrale, il a constitué une véritable armée privée.
En 1952, la troisième armée compte plusieurs milliers de soldats, répartis à travers tout le continent américain. Le général a même envoyé des unités dans d'autres titanopoles pour y mobiliser des soutiens logistiques.
Aux UAA, la troisième armée exécute de nombreux attentats visant l'agence de la Paix. Sa spécialité consiste à attaquer des dépôts d'armes et de véhicules, emportant tout ce qu'elle peut et détruisant le reste.
Le général Patton est en effet un officier de cavalerie et les rumeurs les plus inquiétantes font état de plusieurs divisions blindées sous ses ordres, constituées à la suite d'opérations audacieuses. Certains agents soupçonnent le général d'avoir des contacts dans l'agence de la Paix, contacts qui font « disparaître » des tanks des hangars de l'agence.
Le maître-plan de Patton consiste à profiter des grandes manœuvres biannuelles de l'agence de la Paix pour y mêler ses propres unités et s'emparer ainsi des points stratégiques des UAA. Personne ne peut dire s'il est déjà prêt pour cette ultime bataille...

Gaïa

L'Europole est une véritable usine à pollution. Gaïa lutte contre cela et prône le retour à un monde rural, en dénonçant l'ineptie d'un bonheur fondé sur l'industrie et la science. Elle ne remet pas en cause le système administratif mis en place par les agences, mais les valeurs véhiculées par celles-ci.
Leur principale cible est la climurb de l'Europole qui répand des maladies infectieuses dans toute la titanopole. En sabotant régulièrement ce système, les éco-terroristes de Gaïa espèrent faire prendre conscience aux administrés des dangers induits par l'urbanisation excessive des titanopoles.
Moins violents que les autres terroristes, ceux de Gaïa procèdent surtout par des *runs* de sabotage. Les gardes sont presque toujours retrouvés endormis ou assommés. De même, il leur arrive de diffuser par le système de climatisation de puissants mais inoffensifs hallucinogènes dans les bâtiments des agences. Il semblerait que ces éco-terroristes soient principalement composés de scientifiques marginalisés et de militants qui se refusent à utiliser la violence.

Brigade Atlantis

La conquête de l'espace représente un espoir pour toute l'humanité, y compris pour les insatisfaits du système. La brigade Atlantis opère surtout dans le cadre des bases orbitales et lunaires. Son objectif est simple : prendre le contrôle de ces bases et faire sécession afin de constituer un havre de paix pour tous ceux qui voudront fuir les titanopoles. La brigade Atlantis sabote et détruit régulièrement les infrastructures spatiales de l'Europole ainsi que les systèmes de

communications de la base lunaire — tout cela afin d'isoler les deux mondes. Malgré l'exiguïté des installations spatiales, les membres de la brigade restent introuvables. L'agence centrale de l'Europole les soupçonne d'avoir d'importants soutiens au sein des agences. Quelques rapports alarmistes mentionnent même la possibilité d'une base de lancement terroriste, quelque part dans les colonies ou sur une île perdue du Pacifique.

Les terroristes de la brigade Atlantis vivant sur Terre sont pour la plupart des scientifiques et des agents infiltrés. Leurs principales missions consistent à accumuler des renseignements sur la technologie spatiale — Étrangère et russe — afin d'une part de pouvoir construire des engins spatiaux et d'autre part de pouvoir vivre en autarcie là-haut. Les connaissances de la brigade concernant la technologie Étrangère lui valent les faveurs de cellules pour qui cette technologie reste un mystère.

Le jargon des terroristes

Baigneur : terroriste spécialisé dans les assassinats. Par extension, terroriste spécialisé dans les missions solos à haut risque.

Chaperon rouge : terroriste transportant une bombe. Le terme a été rendu célèbre par l'utilisation de jeunes enfants, pourtant conscients des risques, comme courriers.

Chute libre : événement ou traumatisme dans la vie d'un administré exemplaire qui le pousse au terrorisme. Par extension, désigne la spirale de violence dans laquelle ce terroriste s'enfonce du fait de son état psychologique instable.

Être tagué : avoir été repéré par les agences. Être poursuivi. Un terroriste tagué doit rompre le contact avec le reste du réseau. Être tagué après avoir « runné en quatrième » est le cauchemar du terroriste.

Groupe : plusieurs terroristes appartenant à la même organisation et travaillant sur la même action.

Organisation : rassemblement d'individus mus par la même revendication ou la même idéologie. Dirigée par un chef ou un conseil dirigeant, elle se divise en groupes et occupe des maquis.

Planque : refuge pour un groupe de terroristes. Une planque peut aussi bien être un immeuble désaffecté, une clairière en sous-bois ou un wagon en mouvement. Quoi qu'il en soit, il s'agit toujours d'un endroit secret où un groupe de terroristes peut se reposer en attendant de ne plus être traqué.

Run : prononcer « reun ». Il s'agit d'une opération terroriste reposant sur la discrétion et l'infiltration dans un lieu surveillé. Aller poser une bombe dans une base gardée est un run. Fut un temps où les relèves des gardes étaient au nombre de quatre par nuit, la quatrième précédant le lever du jour. Pour pouvoir fuir à la faveur de l'obscurité, il est donc toujours déconseillé de « runner en quatrième », « run in four » en version originale. Par extension, « Il ne faut jamais runné en quatrième. » est devenu un avertissement d'ordre général aux terroristes trop fougueux.

Terro : argot pour désigner les terroristes.

« Les égarés sont extrêmement difficiles à cerner et à comprendre. Ils sont négligés au sein des titanopoles, surveillés par les agences et brimés par les administrés. Ceux qui rentrent en résistance le font pour prouver aux yeux de la société, mais aussi à eux-mêmes, qu'ils existent. Pourtant ils n'éprouvent aucune haine et leur idéologie les empêche parfois de mener à bien certaines de nos missions. »

Jean Moulin

QUI SONT-ILS ?

Les égarés rejoignent la Résistance par hasard, au détour d'une rencontre ou pour lutter contre un ennemi commun. Au hasard, lorsqu'un égaré se lance dans une action dénonçant l'omniprésence des agences se faisant alors remarquer par un observateur de la Résistance. De telles actions offrent parfois à cette dernière une diversion utile pour mener une opération de plus grande envergure.

Au détour d'une rencontre, le rapprochement entre égarés et résistants est fréquent. Il n'est pas rare que pour mener à bien une opération, la Résistance ressente le besoin d'obtenir le soutien des égarés d'un bloc. Ces derniers s'impliquent pleinement dans leurs missions, voyant dans la Résistance le moyen d'affirmer leur existence. D'autres la rejoignent pour mener un combat ciblé contre les responsables de leurs déchéances ou pour mener simplement la vie dure aux agences. Quelques égarés abandonnent leur douce résistance quotidienne pour embrasser la cause de l'armée des ombres. Las de mener des combats de faibles envergures, ces hommes et ces femmes sont décidés à revendiquer haut et fort leurs idéaux et la société dans laquelle ils veulent voir grandir leurs enfants. Ils voient alors la Résistance comme une fraternité au sein de laquelle ils n'apparaissent pas comme des bêtes curieuses et où leurs compétences sont reconnues et appréciées à leur juste valeur.

QU'APPORTENT-ILS À LA RÉSISTANCE ?

Les nombreuses connaissances des égarés sur le maillage urbain sont un atout important lors des opérations requérant rapidité et discrétion. Elles leur permettent d'indiquer à la Résistance les meilleures zones de repli. En effet, les lieux oubliés des registres des agences sont souvent les habitations des égarés et ils deviennent souvent des maquis, des caches où les résistants gardent armes et marchandises.

Les égarés sont souvent les témoins de scènes de la vie quotidienne que la plupart des administrés pensent protégée du sacro-saint sceau de l'intimité. Or, dans les couloirs obscurs, dans les sous-sols des immeubles, ils sont les témoins de la comédie humaine. Ils sont donc de précieux informateurs pour la Résistance. Fins psychologues par la force des choses, ce sont donc des négociateurs hors pair. Les égarés sont pour les mêmes raisons les recruteurs de la Résistance. Cette tâche est certainement celle qui leur donne leurs lettres de noblesse. Des égarés sont par la même occasion chargés d'écarter les taupes des agences et des marges criminelles.

En outre, leur vie de débrouillardise les conduit à développer toute sorte de contact que l'administré juge saugrenu, mais qui est une vraie richesse pour les réseaux de la Résistance. Avec les égarés, nul problème ne reste sans solution bien longtemps. Ces marginaux connaissent souvent une personne capable de les aider.

Les égarés sont parfois utilisés pour organiser des diversions et couvrir les agissements de la Résistance. Leurs interventions — souvent perçues comme le fruit du hasard — attirent peu l'attention des agents de la Paix.

Les égarés côtoient de nombreux artistes aux talents non reconnus — quand ils ne sont pas simplement condamnés — qui peuvent combattre les mentalités et les idées nauséabondes des agences avec leur art : films subversifs, peinture revendicative, etc.

QUELS DANGERS POUR LA RÉSISTANCE ?

Les égarés n'existent que rarement aux yeux des agences. Cependant, l'une d'entre elles s'intéresse spécialement à eux. L'agence de la Réhabilitation individuelle tente en effet de constituer un fichier regroupant le nom, la localisation et les modes de pression possibles qu'elle puisse exercer sur les égarés reconnus comme les plus dangereux.

Cela dit, le mode de vie des égarés n'est pas sans conséquence pour les autres résistants. Refusant la moindre allégeance, un égaré ne devient jamais totalement un résistant. Cette attitude entraîne parfois de houleux débats, forçant des cellules de résistants à modifier leurs plans d'action pour ne pas froisser une faction d'égarés. Ces précautions ne garantissent cependant pas l'adhésion d'un égaré à la Résistance. Un jour, l'égaré d'une cellule peut quitter ses camarades de lutte pour retrouver les siens. Il la quitte alors sans prévenir, retournant errer au cœur des titanopoles. Sinon, les victimes d'une erreur des agences n'aspirent généralement qu'à retrouver leur statut d'administrés et sont souvent près à vendre des informations sur les réseaux de la Résistance à l'agence de la Réhabilitation individuelle.

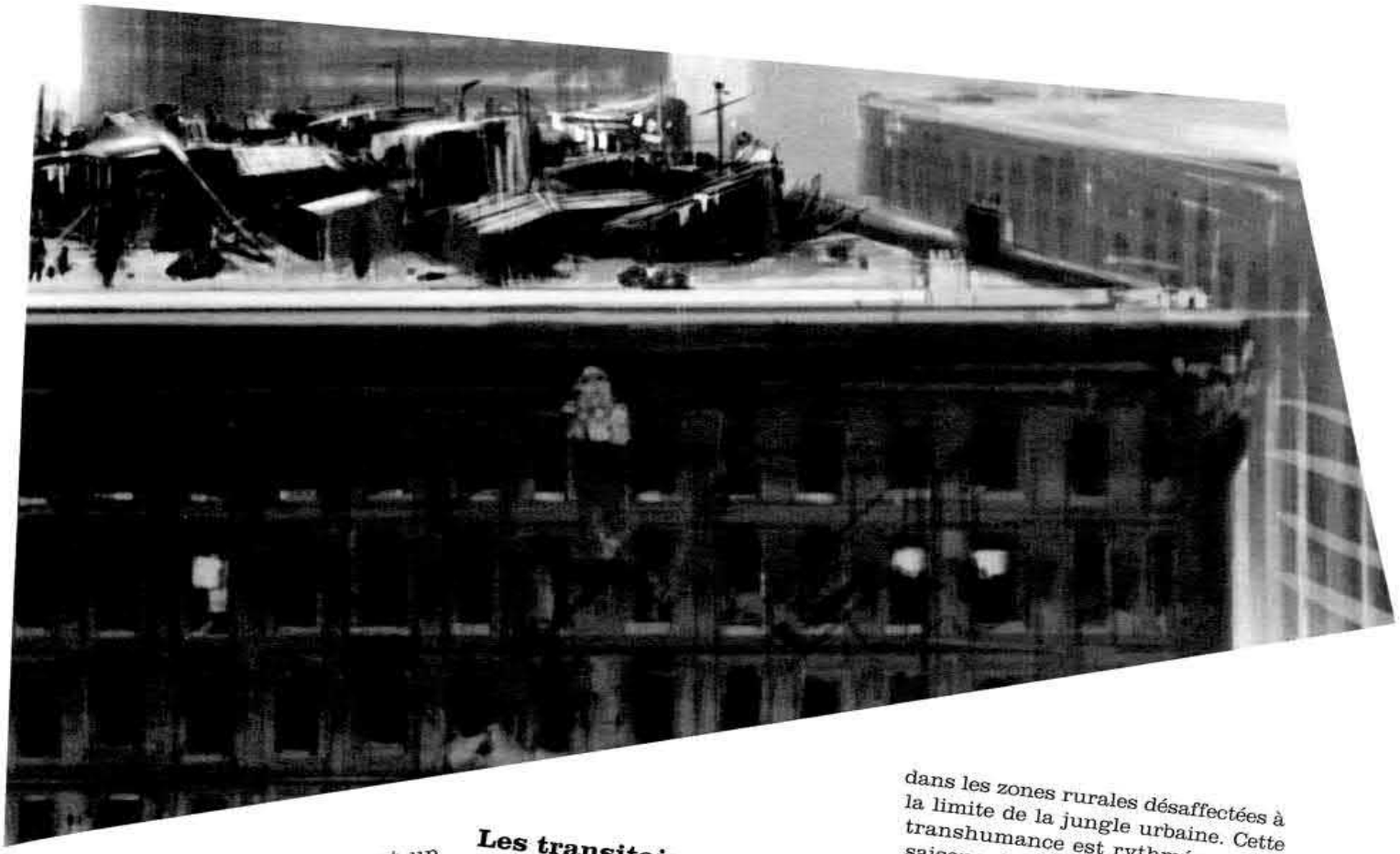
LES TWISTED 50s DES ÉGARÉS

Six grands mouvements d'égarés ont été recensés en 1948 par l'agence de la Réhabilitation individuelle. Il s'agit plus d'axes de réactions face à l'oppression des agences que de mouvements organisés.

Les rebelles

Les rebelles ont pour but de harceler les divers bureaux, de brouiller leur organisation, de voler leurs dossiers ou de terroriser leurs agents. Il existe deux grandes tendances au sein des rebelles.

Les premiers, surnommés les **acteurs,** sont des agitateurs politiques. Ils s'organisent autour d'une



agence, contre laquelle ils ont un grief particulier — il peut s'agir de leur ancien employeur, de l'agence responsable de leur déchéance, etc. À l'image d'une troupe de théâtre, ils créent la trame d'un scénario dont le but est de perturber le fonctionnement de cette agence. Puis ils endossent chacun leurs rôles, changeant d'identité grâce à leur maîtrise du camouflage et du grimage. Les acteurs rebelles les plus doués sont des caméléons sociaux : ils sont capables d'entrer dans la peau de n'importe qui et de réagir instinctivement à n'importe quelle situation. Les seconds ont des moyens d'action plus directs et se rapprochent des terroristes, bien que leurs méthodes soient moins violentes et n'obéissent pas à une idéologie stricte. Les égarés les surnomment les **risque-tout.** Ces derniers sont des simulateurs qui aiment jouer sur la déstabilisation que leur comportement provoque chez leurs adversaires.

Les rebelles sont connus de l'agence de la Réhabilitation individuelle et la maintiennent en échec dans ses tentatives de juguler ces « démonstrations de force ».

Les transitaires

Les transitaires veulent être en mouvement perpétuel afin de ne pas être retrouvé et de ne pas entrer dans le carcan de la société des administrés. Cette peur d'être rattrapé entraîne une légère paranoïa chez les transitaires et provoque un sentiment de malaise lorsqu'ils restent trop longtemps dans le même lieu. Paradoxalement, ils développent le désir irrépressible de toujours vivre au sein des titanopoles, comme s'ils ne pouvaient plus supporter la sédentarisation.

Certains d'entre eux sont des nomades, vivant par procuration grâce aux ragots qu'ils colportent de bloc en bloc, voire de titanopole en titanopole pour les plus courageux. Ils possèdent une facilité déconcertante à faire parler les autres de leurs inavouables secrets ou de leurs désirs refoulés. Ces **psychologues des bas-fonds** soulagent les âmes torturées des agents pour se projeter dans des identités composées. Il arrive parfois que certains de ces transitaires s'attachent à des rôles forts dans lesquels ils décident de vivre leur vie.

D'autres vivent une partie de l'année au cœur des titanopoles et l'autre dans les zones rurales désaffectées à la limite de la jungle urbaine. Cette transhumance est rythmée par les saisons, les cycles astrologiques ou astronomiques. De nombreuses résurgences animistes, chamanique et druidiques ont germé dans certains endroits. Au sein des titanopoles, ces transitaires érigent des jardins autour des monolithes de métal de la jungle urbaine.

Les transitaires ne représentent pas un danger pour les agences. Pourtant, les agents de la Réhabilitation individuelle leur donnent la chasse.

Les dissidents

Dans la journée, les dissidents vivent au rythme des agences, mais une fois chez eux, ils rompent avec ce mode de vie pour en adopter un autre plus souple et plus libre. De nombreuses réunions sont organisées par les dissidents. Durant celles-ci, des débats sont tenus sur le devenir des *twisted 50s* et sur le modèle politique qui pourrait remplacer les titanopoles. Les utopies élaborées au cours de ses longues nuits n'ont bien sûr jamais vu le jour pour le moment, mais les dissidents voient en la Résistance le vecteur qui leur manquait pour confronter leurs théories à la réalité politique.

Certains dissidents vivent cloîtrés loin des titanopoles. Ils sont généralement à la tête de courants de pensée qui permettent aux rebelles de mieux définir les raisons de leur contestation. Ils publient anonymement toute sorte d'ouvrages politiques sous le couvert de labels de science-fiction que l'administré non averti perçoit comme de la littérature de gare.
D'autres encore vivent leur marginalisation par le biais de l'espionnage. Ils épient, guettent et collectent les failles du système et perçoivent les rouages à freiner pour mettre en branle tout le fonctionnement d'une agence. D'apparence, ce sont des agents au-dessus de tout soupçon, dévoués corps et âmes à leur utilité sociale.

Les squatters

N'ayant plus aucun lieu pour vivre, ces égarés n'ont d'autres choix que de squatter des immeubles abandonnés. Le fait de n'avoir aucun « chez soi », ni aucun point d'ancrage développe rapidement une sensation de manque. Pour pallier à cela les squatters s'approprient des logements insalubres et abandonnés. Ils se regroupent souvent pour les réhabiliter.
D'autres se montrent beaucoup plus extravagants dans leurs façons de s'approprier un territoire. Leur habitat est à leur image : perturbant, sans logique apparente, se défiant des lois... Il n'est pas rare qu'un squat soit découvert entre deux immeubles, véritable mikado de poutrelles métalliques remettant en cause la théorie de la gravité. Les squatters installent de gigantesques villages de toiles au-dessus des immeubles, allant même jusqu'à s'étendre à l'ensemble d'un bloc.
Les lieux qu'ils investissent sont souvent de véritables musées ouverts à tous car ces égarés aiment s'adonner à toutes sortes de moyens d'expression : peintures, poèmes, sculpture à base d'objet du quotidien, gadgets russes, etc. Ces œuvres urbaines sont considérées par les agences comme des dégradations et c'est pourquoi elles n'hésitent pas à déloger les squatters et à démolir leurs habitations de fortune.
Ces égarés développent un mode de vie proche de la culture tribale, tant au niveau de l'aspect que de la philosophie. Leur corps est ainsi un mode d'expression, l'archétype même du « chez soi » duquel ils ne peuvent être chassés. Les squatters aiment se l'approprier par le biais de tatouages, de piercing et de mutilations corporelles.
Les squatters gagnent d'ailleurs leur vie en travaillant comme réparateur en tout genre dans le bloc où ils vivent. Et c'est par le biais de cette activité de service associée au second marché que les agents de la Réhabilitation individuelle les retrouvent et les persécutent. De rares exceptions possèdent une affinité particulière avec la technologie, qu'elle soit traditionnelle ou qu'il s'agisse de gadgets russes. Ces derniers sont activement recherchés par diverses factions soucieuses de posséder une telle capacité.

Les « sans »

Ces égarés sont les principales victimes de dysfonctionnements graves des titanopoles. Les « sans » n'existent plus pour les agences centrales, pas même pour la Réhabilitation individuelle. Ces égarés doivent survivre dans la rue et y gagner leurs vies comme ils le peuvent. Ils sont généralement reclus dans les blocs pauvres des titanopoles où ils se livrent à bien des occupations illégales, en lien avec le second marché — vol à la tire, trafic, recèle, renseignements, etc. — souvent pour enrichir les mafiosi qui les rackettent et les sacrifient dans des missions périlleuses ! Certains arrivent à s'extraire de la masse grâce à leur capacité à fouiner aux bons endroits. Ceux-ci forment de précieux indics, monnayant leur survie par des renseignements de première main.
Leur isolement provoque chez eux de profonds désordres schizophréniques. Bon nombre d'entre eux sont des non-A potentiels, mais bien peu disposent de la volonté suffisante pour employer ce don.
Les « sans » n'ont pas d'avenir. De plus en plus nombreux chaque jour, les administrés passent pourtant devant et sur eux sans même plus les remarquer. C'est une vie de souffrance physique et morale que celle des « sans ».

Les rêveurs

Ces égarés tentent de s'évader de leur marginalité en laissant des traces d'eux-mêmes pour prouver qu'ils existent encore. Ce ne sont pas forcément des artistes de formation, mais avec les années ils apprennent à exprimer leur sentiment par le biais d'un art ou un artisanat. Leurs œuvres sont généralement figuratives, même si les rêveurs tentent fréquemment de nouvelles expériences picturales pour s'opposer plus violemment à l'art officiel.
Les rêveurs vivent seuls et ne se regroupent que pour se perfectionner dans leur mode d'expression artistique. Certains s'improvisent « galeristes » et montent des expositions illégales. D'autres exposent les œuvres subversives des autres rêveurs : il peut s'agir d'un cinématographe diffusant un film critiquant les agences ou des œuvres les dénonçant. Tous sont exploités par quelques mafiosi richissimes avides d'œuvres neuves.
Les rêveurs errent dans les titanopoles à la recherche de matériaux leur permettant de réaliser leurs œuvres, telles les couleurs ou les composants. Ils sont régulièrement pourchassés par l'agence du Divertissement qui leur reproche de donner une mauvaise image de la société aux administrés. L'art officiel est un rempart érigé contre les dérives artistiques des rêveurs.
Leur philosophie alliée à leur sens de l'art font d'eux de fins connaisseurs de la technologie Étrangère. Ce savoir n'est en rien scientifique, mais se base sur le côté esthétique de l'objet pour déterminer sa fonction et son mode d'utilisation.

D'autres voies

La frontière de l'égarement est fluctuante et en perpétuelle extension. Au sein des égarés, se développeront toujours des mouvements encore un peu plus marginaux. Les schémas culturels et le passé d'un peuple servent souvent de références structurelles lors de l'apparition de nouveaux mouvements. Bon nombre de courants égarés sont éphémères et ne résistent pas à la disparition de leur chef de file.
Cette impossible définition de l'égarement est sa principale force.

Le jargon des égarés

Cartel : petit message dissimulé dans le maillage urbain : sur un mur, un lampadaire, une devanture de magasin, etc. Il sert de moyen de communication pour tous les égarés d'un quartier, les informant d'un danger ou d'un rassemblement.

Daron : ce terme, employé sur un ton péjoratif, désigne l'agence de la Réhabilitation individuelle. Par extension ce mot désigne l'ensemble des agences, l'ordre qu'elles imposent au monde.

Grisbi : pécule ou bas-de-laine.

Oncle X : lorsqu'il précède un prénom, le terme oncle désigne pour les égarés l'informateur du quartier. Celui-ci surveille les agissements de tous ceux qui y vivent, y travaillent, voir même y passent simplement.

Paradis : désigne un lieu fantôme, c'est-à-dire oublié des agences. Ces endroits servent de lieux de réunion ou de cache pour les membres d'une fraternité d'égarés.

Transitaire : terme interne aux égarés qui désigne les transitaires et plus largement tous les égarés adoptant un mode de vie nomade.

Vieux X : lorsqu'il précède un prénom, le terme vieux indique un égaré spécialisé dans le recel d'objets volés ou trafiqués. Ses petits trafics assurent généralement aux égarés les revenus leur permettant de vivre, principalement par un système de troc.

Bucarest, 15 août 1951
Pour le Comité Mondial de Libération
X-4

À TOUS LES RESISTANTS

Bienvenue ! Vous avez décidé d'agir et de rejoindre la Résistance. Si vous ne voulez pas que votre épopée tourne court au bout de quelques semaines, suivez ces conseils. Ils ne vous éviteront peut-être pas de finir dans l'un des camps de travail de l'Antarctique, mais ils vous donnent une petite chance d'y échapper.

Résister, avec qui ?

À qui confierez-vous votre vie ? À votre femme ? À vos enfants ? À votre famille ? À vos camarades de travail ? Pour recruter vos premiers compagnons, vous allez devoir leur tenir un langage "subversif" et vous n'êtes pas à l'abri d'une dénonciation. Alors, autant entreprendre des gens en qui vous avez confiance. Cela augmente d'autant les chances qu'ils partagent vos opinions ou au moins, qu'ils soient disposés à "oublier" des paroles imprudentes. Si vous avez les nerfs solides, vous pouvez aussi approcher de parfaits inconnus, que vous ne reverrez plus jamais. Inutile d'aborder quelqu'un dans le métro pour lui demander "vous en êtes ?", cela risque de provoquer une réponse totalement inadéquate, mais soyez à l'affût. Dans le train, le matin, que lisent vos compagnons de voyage ? Que se disent-ils ? Parmi les paris risqués, mais qui peuvent payer, vous pouvez essayer de convertir votre chef d'immeuble — ou d'étage... ou gardien... ou blockwart... selon l'endroit où vous habitez. S'il est dans votre camp, il pourra fermer les yeux sur des quantités de choses.
Si vous n'êtes pas le genre d'hommes qui démarrent un mouvement, vous pouvez essayer d'en rejoindre un. Il y a des milliers de gens dans ce cas, mais votre réussite est loin d'être certaine. D'autant plus que, si vous n'êtes pas vigilant, vous risquez d'être happé par un groupe terroriste ou une mafia. Sans oublier les agents provocateurs qui font disparaître des dizaines de jeunes idéalistes — que nous retrouvons parfois plus tard, le cerveau lavé, infiltrés dans notre mouvement.
Soyez prudent ! Si vous avez deux sous d'initiative, les possibilités sont nombreuses. Les tracts n'arrivent pas seuls dans votre boîte aux lettres. À condition d'être prêt à veiller fort tard, vous pouvez parler à la personne qui les distribue. Il y a de fortes chances pour que ce ne soit qu'un lampiste, mais il pourra parler de vous à quelqu'un. Il en va de même pour toutes nos activités.
Sorti de votre cercle de connaissances immédiates, vous allez vous retrouver en mauvaise compagnie. Nous ne disons pas cela péjorativement, mais il y a de fortes chances pour que vos compagnons de Résistance vous paraissent

bizarres, voire franchement odieux. Evidemment, au bout de trente ans de carrière paisible dans une agence, se retrouver sous les ordres d'un petit truand qui s'imagine que vous pouvez sortir des TUS de votre manche, c'est difficile. Et vice-versa. Vous devez vous faire une raison. Nous sommes tous là pour la même chose et une partie de notre raison d'être est de réapprendre la tolérance. Tant qu'à faire, autant commencer par nous.

Les femmes parmi nous

Si l'idée de travailler avec des femmes vous indispose, vous allez devoir réviser votre jugement très vite, car elles sont nombreuses dans nos rangs.

Mesdames, soyez les bienvenues. Ici, vos compétences seront appréciées à leur juste valeur. En fait, vous bénéficiez d'atouts dont vos homologues masculins ne disposent pas.

Primo, si vous êtes une femme au foyer, vous êtes censées exercer des activités sociales. Avoir des réunions. Passer des après-midi à discuter chiffons avec vos amies. Faire les magasins jusqu'à des heures indues. Bref, vous êtes plus libres de votre emploi du temps que les hommes. Bien sûr, cela ne tient pas compte de l'existence dans votre vie d'un éventuel mari jaloux... ou d'un emploi.

Secundo, vous êtes moins repérables qu'eux dans de nombreuses circonstances. Allez vous promener dans une galerie marchande vers trois heures de l'après-midi, et vous verrez: les deux tiers des personnes que vous croisez sont des femmes, et le tiers restant se compose en majorité d'enfants et de retraités. La plupart des hommes adultes sont au bureau entre huit heures et dix-huit heures. La présence d'un homme dans la rue à ces heures-là n'est pas précisément suspecte, ni même réellement surprenante, mais les gens ont tendance à s'en souvenir plus nettement que de celle d'une femme...

Tertio, s'il se passe quelque chose de grave, les passants cherchent d'abord un coupable, pas une coupable. D'une manière générale, même les agents les plus endurcis se concentrent d'abord sur les hommes, et ont tendance à oublier que les femmes sont capables de penser et d'agir, elles aussi. Méfiez-vous quand même, cela ne vous rend pas complètement invisibles.

Quatro, et c'est sans doute votre plus grand avantage: deux cents ans de galanterie chevillés jouent en votre faveur. Vous vous engouffrez dans un tramway, poursuivi par des gens qui vous ont à peine aperçue? Vous pouvez être sûr qu'un monsieur vous cèdera poliment sa place, ce qui vous donnera la possibilité de reprendre votre souffle. Quand vos poursuivants arriveront, vous aurez l'air d'avoir toujours été là... Vous avez besoin de demander un service à un parfait inconnu? Si ce n'est rien de visiblement dangereux et/ou compromettant, il est probable qu'il acceptera sans même réfléchir. Même les policiers auront souvent une seconde d'hésitation avant de lever la main sur vous ou à vous fouiller — scrupules que ne partagent pas les nombreuses femmes agents de la Paix. Vous n'êtes pas invulnérable.

Vie de tous les jours

Surtout, pas de mélodrame ! Si vous commencez à porter des manteaux couleur muraille, à porter des lunettes noires et à sursauter à chaque fois que quelqu'un frappe à votre porte, vous ne vivrez pas trois mois !
Vous devez rester vous-même ou, plus exactement, apprendre à jouer le rôle de votre ancien "moi", celui d'avant la Résistance, et à le jouer si bien que tout le monde s'y trompe. Y compris vos meilleurs amis, votre vieille mère et votre femme.
Vous avez le choix : continuer à vivre comme si de rien n'était ou tout quitter. Dans le premier cas, pour peu que vous mainteniez un semblant d'activité normale, vous êtes invisible. En contrepartie, le jour où vous vous faites prendre, votre famille vous suivra probablement au poteau d'exécution. Allez-vous les laisser dans l'ignorance ? Les prévenir des risques que vous leur faites courir ? À vous de juger. Si vous ne leur dites rien, préparez une histoire de couverture. Les "heures supplémentaires" ou les "pots avec les vieux copains de régiment" n'ont qu'un temps. Etablir une couverture plus solide demande quelques efforts, mais elle peut ensuite servir dans le monde extérieur. Vous pouvez, par exemple, vous impliquer dans une activité associative ou caritative. Passer une soirée par semaine à collecter des fonds pour les petits gars du front indonésien n'est peut-être pas très glorieux, mais si ce prétexte vous permet de vous éclipser de chez vous pour vos réunions de cellule, le jeu en vaut la chandelle !
Tout quitter est à la fois très libérateur et très dangereux. D'un côté, vous êtes libre de faire exactement ce que vous voulez, sans doute pour la première fois de votre vie. De l'autre, vous évoluez en territoire inconnu, un territoire où personne ne vous protège plus et où errent des prédateurs qui ont eu beaucoup plus de temps que vous pour maîtriser ses dangers.
Pour l'instant, nous vous conseillons de conserver votre boulot. Gardez un profil bas. Le jour où nous pourrons renverser les agences par une insurrection armée est encore très loin. En attendant, nous avons besoin de vous là où vous êtes.

Se réunir

Disposer d'un local fixe n'est pas nécessairement souhaitable, au moins dans un premier temps. À votre avis, les agences repèreront plus facilement :
1) un groupe d'individus masqués qui s'introduit un soir par semaine dans un garage désaffecté ?
2) un groupe d'amis qui dîne tantôt chez l'un, tantôt chez l'autre ?

Bien sûr, à partir du moment où votre cellule se raccordera à une organisation plus importante, les risques pour votre sécurité augmenteront démesurément. Il vous faudra songer à trouver une ou plusieurs planques. Privilégiez toujours l'accessibilité et la rapidité de déménagement à la défense. Les endroits où il est le plus difficile d'entrer sont aussi ceux dont il est le plus difficile de sortir.
Par ailleurs, si vous possédez du matériel lourd, comme des véhicules, des armes ou des munitions, ne les conservez pas chez vous. S'il s'agit d'une

marchandise compromettante, veillez à ce qu'elle puisse être transportée très rapidement. Pour peu que vous fassiez l'effort de le changer de place de temps en temps, un vieux camion garé au milieu d'une centaine d'autres dans une zone de fret n'attirera pas l'attention — en tout cas, pas celle des autorités.

Structure

Il est important de distinguer les membres actifs des sympathisants. Les premiers sont vos compagnons d'armes. Les seconds sont les gens qui partagent tout ou partie de nos objectifs et de nos idéaux, sans pour autant avoir envie de risquer leur vie à nos côtés. En revanche, ils nous rendent des services. Ceux qui appartiennent aux agences peuvent ralentir ou bloquer les enquêtes administratives sur notre compte, par exemple. D'autres transportent des messages — oraux. D'autres se chargent de nous procurer du matériel à bon compte. N'oubliez pas que nos relations avec eux sont à double sens. Ils nous aident, nous devons les traiter correctement.
Concernant l'organisation de votre premier groupe, nous vous recommandons d'adopter le système de la cellule: un groupe comprenant entre quatre et huit personnes, fonctionnant de manière autonome. Idéalement, chaque membre ne devrait pouvoir joindre qu'un seul autre, mais ce système est difficile à mettre en place. Théoriquement, seul le chef de cellule devrait être habilité à communiquer avec d'autres cellules. Là encore, c'est un idéal que presque personne ne respecte. À vous de voir si vous voulez privilégier l'efficacité ou le secret.
Autant que faire se peut, mettez en place des redondances. Il faut que chaque responsable ait un adjoint capable de prendre la relève au cas où les choses tourneraient mal.
Ne vous rencontrez pas trop fréquemment. Restez ensemble le moins possible, sauf lors des inévitables phases d'action. Entre chaque opération, vivez votre vie le plus loin possible les uns des autres.

Nom de guerre

Résister sous son propre nom revient à se suicider. Vous aurez besoin d'un nom de code. Choisissez ce qui vous paraît convenir le mieux à votre personnalité et à votre mission. Donnez libre cours à votre inspiration, voire à votre fantaisie. N'oubliez pas, cependant, que vous risquez de vivre et de mourir sous ce pseudonyme. Avez-vous vraiment envie que vos compagnons d'armes inscrivent "Choucroute" sur votre tombe? En sens inverse, méfiez-vous des noms trop ronflants. "Capitaine Exterminator", ça va bien cinq minutes, mais vous risquez de ne pas être pris au sérieux par vos camarades. Ou, ce qui est pire, d'être pris très, très au sérieux par les agences.
Si vous êtes à court d'inspiration, voici quelques idées de thèmes possibles:
- Noms de personnages illustres d'avant le Contact.
- Noms géographiques d'avant les titanopoles.

- Noms mythologiques
- Prénoms
- Noms d'objets usuels
- Mot trouvé au hasard dans un dictionnaire.

Nous vous conseillons de ne pas uniformiser les pseudonymes des membres de votre cellule. C'est certes tentant, mais s'il y a une chose que les agences maîtrisent, c'est le décodage des suites logiques. S'ils chopent Athos, Porthos et Aramis, vous pouvez être sûr qu'ils ne s'arrêteront pas avant d'avoir trouvé d'Artagnan.
Bien sûr, si vous appartenez à différents réseaux, vous pouvez prendre plusieurs noms de guerre.
Vous devrez aussi donner un nom à votre groupe. Les mêmes conseils s'appliquent.

Communication

Un bon mot de passe est quelque chose d'anodin. Plus il est compliqué, plus il attire l'attention. Vous voyez-vous en train de réciter un quatrain de Goethe à une inconnue, dans l'espoir qu'il s'agisse de votre contact? Au mieux, vous vous ferez traiter de satyre, au pire, vous serez signalé à un agent de la Paix.
Le meilleur système semble être le double échange: une phrase anodine entraîne une réponse précise, qui elle-même doit recevoir une confirmation de la part du premier interlocuteur. Ce genre d'échange peut être décliné sur une infinité de modes, que ce soit le temps, le coût de la vie, les enfants, etc.

DANS L'IDEAL, TOUS VOS MOTS DE PASSE DEVRAIENT CHANGER AU MOINS DEUX FOIS PAR SEMAINE. EN PRATIQUE, RARES SONT LES CELLULES QUI FONT L'EFFORT DE LES CHANGER PLUS D'UNE FOIS PAR MOIS. C'EST TELLEMENT COMPLIQUE D'EN AVISER TOUT LE MONDE! DE TOUTE FAÇON, VOUS POUVEZ ÊTRE SÛR QU'IL Y AURA TOUJOURS QUELQU'UN POUR ESSAYER DE VOUS CONTACTER AVEC DES MOTS DE PASSE PERIMES. NE SOYEZ PAS NEGLIGENT: IL Y VA DE VOTRE VIE.

Il en va de même pour les signes de reconnaissance, qui doivent impérativement être doublés pour éviter les catastrophes. Une cravate bleue à pois risque d'entraîner des quiproquos désastreux. Si elle est couplée avec une mallette marron et un chapeau gris, les risques de confusion diminuent.
Ne donnez jamais comme signe de reconnaissance quelque chose que vous ne pouvez pas changer rapidement, au cas où votre contact se serait fait prendre. Si vous repérez la souricière avant d'être pris, vous pouvez jeter votre chapeau gris à la poubelle. Alors que si votre contact attend un rouquin d'un mètre quatre vingt-cinq, vous êtes fichu! Ne vous limitez pas aux vêtements: un geste ou même une simple poignée de main peuvent tout à fait faire l'affaire.
Ne communiquez jamais par téléphone depuis chez vous! Même les cabines ne sont pas vraiment sûres: les différents bureaux préposés à la surveillance des administrés les écoutent à intervalles aléatoires.

Tout ceci vaut pour les rencontres avec des compagnons que vous ne connaissez pas. Pour communiquer à l'intérieur d'un groupe, vous avez le choix entre les boîtes aux lettres ou les messages.
Un message est une communication à sens unique, allant d'un membre de la cellule à un ou plusieurs autres. Toute l'astuce est d'en dire beaucoup en un minimum de mots et de la manière la plus anodine possible. Les petites annonces des journaux des agences, et notamment le courrier du cœur, nous ont beaucoup servi pendant les premiers mois, mais le truc est éventé depuis longtemps. La publicité, en revanche, a encore de beaux jours devant elle : un prospectus bleu dans votre boîte aux lettres ? "Rendez-vous ce soir". Un prospectus jaune ? "La planque est grillée." Et ainsi de suite. Vous pouvez même avoir recours au téléphone, à condition d'être très prudents. Vous pouvez par exemple vous fier aux sonneries : une sonnerie, puis vous raccrochez. Vous laissez s'écouler n secondes avant de rappeler en laissant sonner n fois. Réservez cette méthode aux cas d'extrême nécessité, toutefois, car une "activité anormale" régulière risque d'attirer l'attention de l'agence des Télécommunications.
Une boîte aux lettres est un lieu où vous pouvez laisser des messages à d'autres membres de votre cellule, et où ceux-ci peuvent vous répondre. Sous sa forme la plus simple, c'est un pan de mur où vous pouvez graffiter une information codée. Il peut s'agir d'un banc public, d'un siège dans un métro ou un bus — sous lequel vous laisserez le message — ou d'une boutique dirigée par un sympathisant. La version la plus prudente est double : un message trouvé à l'endroit A appelle une réponse à l'endroit B.

Sécurité

Un réseau totalement cloisonné finit par perdre plus de temps à contrôler la loyauté de ses membres et à assurer ses propres communications qu'à agir effectivement contre le Système, c'est-à-dire les agences qui incarnent le contrôle mais aussi la marge qui contribue souvent malgré elle aux problèmes de nos sociétés.
Un réseau complètement ouvert, où tout le monde connaît tout le monde, sera infiniment plus efficace... Pendant un temps très bref, car la moindre imprudence suffira à faire tomber tout le monde. Il vous appartient de trouver le bon équilibre. Si vous avez besoin d'une motivation, souvenez-vous que c'est votre vie qui est en jeu, ainsi que celle de votre entourage. Dans le doute, mieux vaut être trop prudent que pas assez.
Méfiez-vous des volontaires qui viennent frapper à votre porte. La plupart sont des "résistants du dimanche", des gens qui croient avoir la motivation et l'énergie, mais qui s'effondreront comme des châteaux de cartes à l'instant où il faudra agir. C'est aussi parmi ces candidatures spontanées que se trouvent les indics, les futures taupes des agences et autres traîtres. Reste, de loin en loin, un individu valable. À vous de le repérer. Concernant les autres, la meilleure chose à faire est de les ignorer. À défaut, vous pouvez les isoler. Il y a quelqu'un à BARMARO qui a monté six cellules uniquement composées de résistants du dimanche. Il les laisse s'agiter entre eux, se donner l'impression d'être importants. De temps en temps, il leur confie de petites missions. Jusqu'ici, il n'a pas trouvé un seul homme de valeur dans le tas.

Le vaste monde

Tôt ou tard, si vous êtes actif, vous découvrirez que d'autres cellules partagent votre territoire. À la vitesse à laquelle nous nous multiplions, c'est inévitable. C'est une chance fabuleuse... qui peut tout aussi bien devenir votre pire cauchemar. Une deuxième cellule vous donne accès à de nouvelles ressources, à de nouveaux champs d'action et peut vous épauler dans votre propre lutte. Malheureusement, deux cellules qui ne s'entendent pas risquent fort de se neutraliser réciproquement, ou pire.
Apprenez à travailler ensemble ou ignorez-vous.
À partir de deux ou trois cellules, on peut parler de réseau. Il existe une infinité de manières de le coordonner. La plus simple reste de tenir des réunions régulières entre les chefs de chaque cellule — ou leurs représentants. Tout le monde fait part de ses projets, les ressources sont mises en commun, de nouvelles idées sont soulevées... Dans ce domaine, rien ne remplace les rencontres face à face. Malheureusement, cela les rend visibles et facilite le travail des agences qui peuvent, d'un seul coup, décapiter plusieurs cellules.
À terme, la constitution d'une "cellule-maître" permanente devient possible. Ses membres se retirent du service actif pour se consacrer uniquement à leur tâche de coordination.
Depuis peu sont apparus des mouvements, des sortes de super-réseaux à l'échelle d'une zone, voire d'une titanopole. C'est une évolution récente qui sort du sujet de ce premier document.

Se replier

Tôt ou tard, vous vous ferez repérer. À ce moment-là, la question importante devient : "pourrez-vous sauver votre peau du gâchis ?"
Vous en viendrez vite à bénir les précautions qui vous compliquaient la vie jusque-là. Si votre cellule est raisonnablement étanche, vous perdrez peut-être la moitié de vos effectifs, mais les survivants auront le temps de se disperser dans la nature.
Courir à l'aveuglette, c'est aller à la mort. Préparez-vous des solutions de repli tant qu'il en est encore temps. Les consignes de gare sont vos meilleures amies. Elles sont anonymes, trop nombreuses pour être surveillées et assez vastes pour contenir une valise. Prévoyez des vêtements de rechange, de l'argent — TUS ou objets de valeur que vous pourrez échanger au second marché — et des faux papiers. Evitez les armes et les explosifs, trop compromettants. Essayez d'avoir deux ou trois casiers dans des gares ferroviaires et routières. À défaut, vous trouverez certainement un "entrepreneur privé" désireux de vous louer une pièce. Il peut s'agir d'un pauvre type qui veut se faire un peu d'argent de poche — bonne solution — ou d'un mafieux qui veut pouvoir fouiller vos affaires à sa guise — mauvaise solution.
Si vous optez pour une consigne, reste une considération épineuse : qu'allez-vous faire de la clé ? La cacher quelque part vous oblige à faire un détour dès le début de votre cavale. Dangereux. La garder sur vous revient à fournir des preuves de votre implication dans un truc pas net si vous vous faites

prendre. Mon conseil: faites-là dupliquer et confiez les deux exemplaires à des personnes extérieures au mouvement, sans leur dire ce que c'est. N'ayez aucun contact "professionnel" avec ces gens et veillez à ce qu'ils restent en ville.
Maintenant que vous avez les moyens de fuir, reste à savoir où. Préparez d'avance une ou deux planques "propres". Une simple chambre sous-louée dans une tour voisine peut faire l'affaire. Une maison en ruine dans les agrofriches d'une autre zone aussi. Et toutes les solutions intermédiaires également, à partir du moment où il n'existe aucune trace administrative qui vous relie à cet endroit. N'en parlez pas à vos camarades. Moins il y a de gens au courant de son existence, moins vous risquez de la voir convertie en souricière.
Surtout, ne prévoyez pas de point de rendez-vous pour "après" avec vos camarades. Si l'un d'eux le révèle lors de son interrogatoire, vous pouvez être sûr que l'endroit restera surveillé pendant très longtemps. Si vous êtes brûlé, changez de secteur, voire de zone, et recommencez ailleurs.

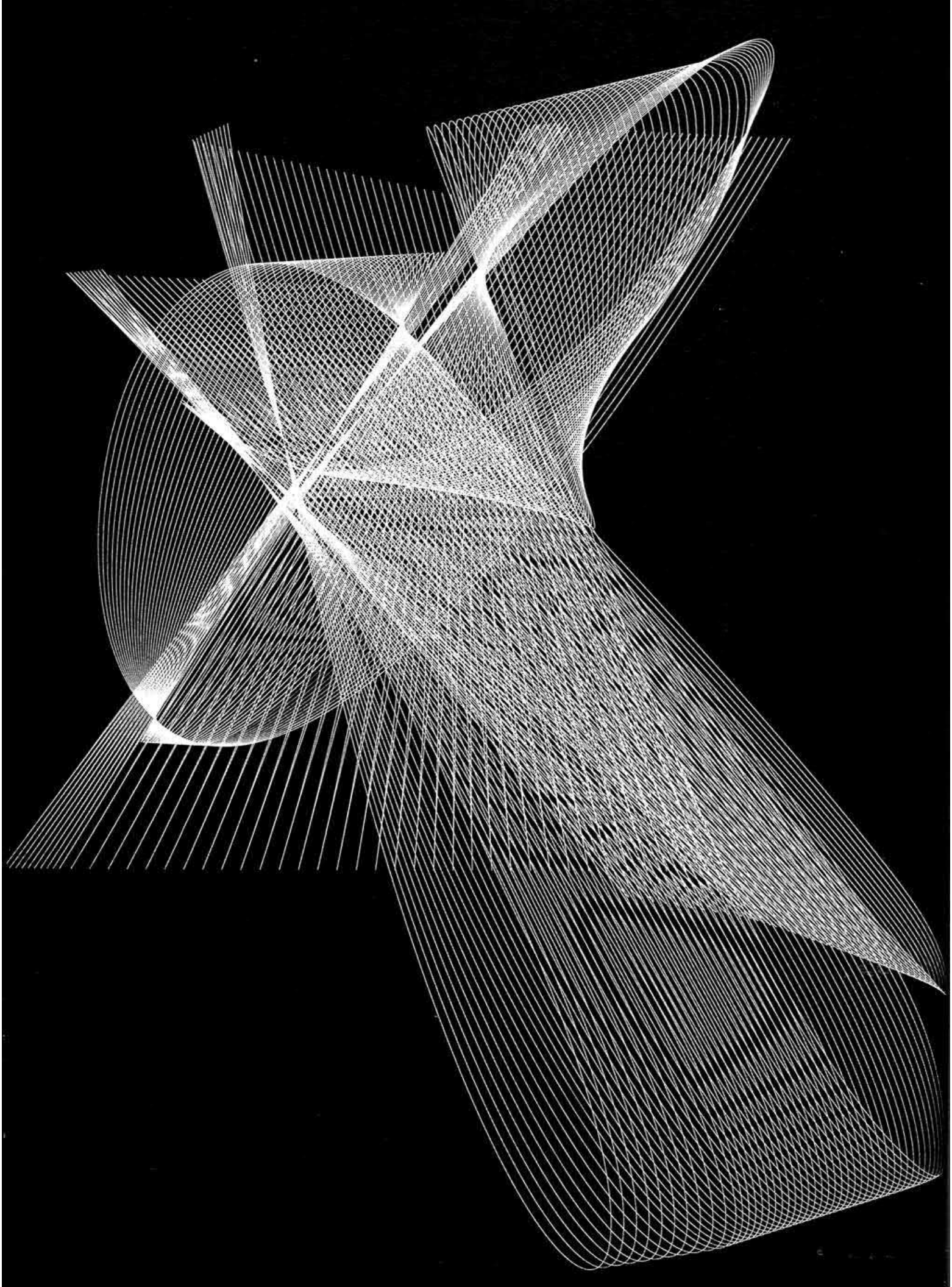
IL SUFFIT SOUVENT DE TRÈS PEU DE CHOSES POUR VOUS RENDRE MECONNAISSABLE. UNE PAIRE DE LUNETTES EN PLUS, UN CHANGEMENT DE COIFFURE ET DES VÊTEMENTS UN PEU DIFFERENTS, ET VOUS VOILA QUELQU'UN D'AUTRE!
POSTICHES ET MAQUILLAGES VOUS RENDENT PLUS VISIBLES QU'ILS NE VOUS DEGUISENT. EVITEZ À TOUT PRIX LES FAUSSES BARBES. EN REVANCHE, SI VOUS AVEZ LE TEMPS, VOUS POUVEZ ADOPTER LA DEMARCHE INVERSE: LAISSEZ-VOUS POUSSER LA BARBE. LE JOUR OÙ VOUS DEVREZ PARTIR EN CAVALE, VOUS N'AUREZ QU'À VOUS RASER POUR AVOIR UNE TÊTE ENTIÈREMENT NOUVELLE... ET LARGEMENT MECONNAISSABLE.

Supporter la pression

Il faut un caractère bien particulier pour réussir dans votre nouvelle vocation. Vous devez rester sur vos gardes en permanence. Si vous ne voulez pas devenir fou, ménagez-vous des moments où vous ne penserez pas à vos activités dans la Résistance. En tout cas, pas comme à la justification première de votre vie. Gardez le contact avec autrui. Ne fréquentez pas que des résistants. Prenez le temps d'aller au cinéma, de lire un livre pré-Contact, d'écrire, de partir en vacances, de plaisanter avec votre femme... C'est ce genre de petits moments qui nous différencie des terroristes. Eux ne savent plus rire depuis très longtemps.
Dans les circonstances où nous nous trouvons, il peut paraître un peu hasardeux de faire des projets. Surtout, ne vous en privez pas! L'image de votre fils à naître ou de la maison où vous voulez vous retirer sur les hauteurs de la Jamaïque peut vous donner l'énergie nécessaire pour supporter l'insupportable.

Bon courage à tous.
Vous en aurez besoin.

X-4



Livre II
Les regles du jeu

RétroFutur est un jeu de rôle de résistance dans les *twisted 50s*.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle est un loisir, une activité créative et conviviale qui se pratique en groupe. Il rassemble généralement cinq à six personnes. Son principe est simple : les joueurs s'installent autour d'une table pour évoquer un monde imaginaire et une histoire interactive.

Que faut-il faire avant de jouer ?

Tous les joueurs — à l'exception d'un seul dont la fonction est expliquée plus bas — définissent leur rôle en quelques lignes, grâce à leur imagination et aux informations fournies dans le jeu (*RétroFutur*) sur l'univers où ces personnages (les Résistants) évoluent (les *twisted 50s*). Puis, à l'aide des règles de jeu, ces rôles sont dotés de paramètres qui permettent de déterminer le succès ou l'échec de toute action entreprise au cours du jeu.

Jouer ?

Dans une partie de jeu de rôle, les joueurs doivent non seulement décrire les actions entreprises par leur personnage, mais également interpréter leur rôle en imitant les attitudes de leur alter ego, ou bien en mimant certaines actions. Cependant, ne faites pas d'amalgame : dans une partie de jeu de rôle, interpréter un personnage ne demande pas d'être comédien !

L'unique personne à ne pas avoir défini un personnage qui lui soit propre joue un rôle important dans la partie : celui d'arbitre, de **Meneur de Jeu** — abrégé **MJ**. Dans un jeu de rôle, cet arbitre est bien évidemment chargé de faire respecter les règles, mais ce n'est pas tout ; il remplace également les sens des joueurs en leur décrivant le décor dans lequel évoluent leurs personnages, ainsi que les actions entreprises par tous les autres acteurs de l'histoire — ceux qui ne sont pas joués par les joueurs.

L'arbitre est donc à la fois acteur — car tous les habitants du monde où se déroule l'intrigue s'expriment à travers lui — et metteur en scène. Il lui appartient de donner vie aux aventures qu'il narre. Toutefois, sa fonction est différente de celle d'un metteur en scène de théâtre. Il doit être à l'écoute des joueurs, suivre leurs idées et leurs propositions.

Le jeu de rôle permet donc à un groupe d'amis d'incarner des personnages imaginaires dans un univers fictif, cohérent et riche. Il suffit d'un peu d'imagination pour interpréter des rôles extraordinaires dans un cadre bien souvent fantastique. Les joueurs peuvent ainsi incarner des Mata Hari, des Sherlock Holmes et des Dr Watson, des Nikita, etc. — des personnages dont les aventures font rêver.

De quels accessoires ai-je besoin ?

Les seuls outils nécessaires à une partie de jeu de rôle sont des gommes, des crayons, les règles du jeu, des dés et tout ce que vous jugerez nécessaire afin que cette activité soit la plus conviviale possible. Certains joueurs affectionnent également des éléments d'ambiance supplémentaires, comme des musiques de fond.

Certains jeux demandent également des accessoires empruntés à d'autres loisirs. C'est le cas de *RétroFutur* qui nécessite un récipient et quelques marqueurs — billes, jetons…

Que faut-il savoir de plus ?

Le jeu de rôle répond à un certain nombre de règles d'or :

- si un élément du décor ou d'un scénario ne vous plaît pas, changez-le ! Mais, faites-le tous ensemble ;
- l'arbitre a toujours le dernier mot sur les litiges relatifs aux règles ou sur les détails ayant trait à l'univers ;
- amusez-vous le plus possible.

Le jeu de rôle demande évidemment beaucoup plus de travail à l'arbitre, chargé de faire vivre et évoluer le monde autour des personnages, qu'aux autres joueurs, dont la tâche consiste principalement à interpréter leur rôle. L'arbitre doit consacrer du temps à l'élaboration de scénarios ainsi qu'à la trame d'enchaînement de ces derniers, ou encore à la préparation de cadres fournis par des suppléments au jeu — des livres qui contiennent des informations complémentaires sur le monde ou les règles, ou bien des recueils de scénarios.

Pourquoi des règles ?

L'un des principes du jeu de rôle est l'interaction entre les personnages et le milieu qui les entoure. Pour gérer ces interactions, il faut des règles, des guides. Ces principes ludiques permettent de déterminer dans quelle mesure un personnage réussit ou non une action — comme tirer sur un adversaire, mentir à un policier, pirater un système informatique, pister un monstre à travers une forêt, etc. — et sont donc comparables aux programmes informatiques qui gèrent les interactions entre un personnage de jeu vidéo et son environnement.

La plupart du temps, les règles d'un jeu de rôle comportent un élément aléatoire, souvent un jet de dé, pour simuler le fait qu'on ne peut prévoir tous les éléments qui conditionnent la réussite d'une action, de même que, dans la réalité, un tireur n'est jamais vraiment sûr d'atteindre sa cible. L'incertitude est fréquemment au cœur des règles d'un jeu de rôle.

Les règles permettent aussi de caractériser le type d'environnement dans lequel évoluent les héros. Des règles qui donnent aux personnages de faibles chances de pouvoir résister à des blessures mortelles et de grandes chances d'obtenir des échecs fracassants sont considérées comme plus tôt proches de la réalité, alors que d'autres permettant aux personnages de sauter aisément d'un immeuble à un autre sont plus proches de l'ambiance d'un film hollywoodien.

Les règles contribuent à l'atmosphère d'un jeu de rôle ; elles donnent le *la*. Elles permettent aussi d'individualiser les personnages, de donner consistance à des éléments du contexte, du monde. Il serait inutile de décrire un personnage fort si les règles ne lui donnaient pas plus de chances de réussir toutes les actions

basées sur la force ! Les règles sont donc les lois d'un monde de jeu de rôle, sa mécanique.
Enfin, il arrive que les joueurs aient à trancher une question difficile, un conflit entre les personnages de l'univers qu'ils utilisent. Le MJ a alors besoin d'une référence immuable pour arbitrer la situation. Les règles sont cette référence, elles constituent un rempart contre l'éventuelle partialité de l'arbitre, et fournissent à tous les joueurs un repère pour gérer leurs personnages. Elles permettent à tous d'évaluer les chances de réussite des actions de leurs personnages, ce dont ils sont capables.

Comment s'écoule le temps dans un jeu de rôle ?

La gestion de l'écoulement du temps dans une partie de jeu de rôle est un point important de ce loisir.
Dans une partie de jeu de rôle, le temps se dédouble : il y a le temps tel qu'il est vécu par les personnages, et le temps tel qu'il est vécu par les joueurs. Il existe un exemple simple qui illustre ce décalage : le film. Au cinéma, en deux heures des acteurs et une mise en scène peuvent raconter une histoire s'étalant sur plusieurs années. Il en va de même dans un jeu de rôle. Évidemment, les règles font la plupart du temps référence au temps vécu par les personnages.
Le déroulement d'une partie de jeu de rôle repose sur l'interaction entre les personnages et leur milieu, entre les joueurs et le MJ. Celui-ci décrit une situation aux autres joueurs : le décor, les personnages qui s'y trouvent — ceux des joueurs et les autres —, et tous les détails utiles pour l'histoire qu'il a « racontée ». Ensuite, les joueurs annoncent les actions de leurs personnages, et les règles sont collégialement utilisées pour les simuler, les résoudre. Une fois toutes ces actions résolues, le MJ décrit la situation telle qu'elle est suite aux actions des personnages, qui peuvent alors agir de nouveau, et ainsi de suite.
L'outil principal du jeu de rôle est la narration. Narration des situations et narration des actions. Tour à tour, le MJ et les joueurs endossent le rôle de conteur. Selon que l'action est importante ou pas, ils n'hésitent pas à la détailler, à l'étoffer.
Le second outil du jeu de rôle est le dialogue. Dialogue entre les joueurs et dialogue entre les personnages. À chaque fois qu'un personnage s'adresse à un autre, le dialogue se déroule au style direct : le joueur interpelle directement un autre joueur, comme si tous deux vivaient la situation en temps réel. Beaucoup de joueurs s'amusent d'ailleurs à s'affubler d'attitudes et de tics de langage qui sont propres à leur personnage, comme au théâtre.
Dans les deux cas, il arrive que la narration cède la place aux règles. Par exemple, lorsqu'un joueur annonce une action périlleuse pour son personnage. Pendant quelques instants, les joueurs consultent les règles, lancent des dés et appliquent les résultats dictés par le jeu. Ces situations de simulation peuvent être vécues comme une contrainte ou, au contraire, comme faisant partie intégrante du plaisir de jouer au jeu de rôle. En fait, le ressenti d'une telle situation dépend de chaque joueur et de chaque groupe de joueurs. Il faut savoir contenter chacun et ne pas laisser les règles gouverner la partie, sans pour autant les ignorer.
Quoi qu'il en soit, il est normal de consulter souvent les règles au cours des premières parties d'un nouveau jeu de rôle. N'hésitez donc pas à ouvrir les livres pour les consulter, relire les paragraphes correspondant à tel ou tel point du jeu, etc. Au fur et à mesure, avec la pratique, les règles seront assimilées : elles deviendront une habitude, un réflexe.

AVEC QUELLES RÈGLES SE JOUE RÉTROFUTUR ?

Le jeu de rôle utilise des termes précis pour expliquer des situations du point de vue des règles. Lorsqu'un mot courant possède un sens de ce point de vue, il est écrit avec une majuscule afin qu'il soit aisé de comprendre qu'il n'est pas utilisé dans l'un des sens du dictionnaire. Ainsi, il n'est pas difficile de comprendre qu'une action Assez Difficile est à gérer en fonction du point de règle traitant de la difficulté d'une action « Assez Difficile », alors que « pas difficile » fait ici partie de la syntaxe de la phrase.
RétroFutur utilise un unique **dé à dix faces** — abrégé **D10** — noté de « 1 » à « 0 » — pour le « 10 ». Celui-ci détermine la réussite d'une action, en fonction du résultat obtenu après le lancer. Il existe quelques cas où ce jet est à peine nécessaire, notamment lorsque l'action est si facile qu'il est presque impossible de la rater. L'inverse est concevable lorsque les chances de réussite sont si minces qu'il est inutile de jeter le D10 : l'échec est inévitable.

Difficile ?

Les actions sont caractérisées par leur difficulté. Il existe cinq **niveaux de difficulté**, abrégés « **ND** », dans le jeu *RétroFutur*. L'excès de difficulté ou, au contraire, l'extrême facilité ne présentent pas d'intérêt du point de vue du système de règles. Sauter une fissure de cinquante centimètres de large peut être rendu impossible par une peur panique du vide, mais ne constitue en aucun cas une raison de demander un jet du D10 — si ce n'est, peut-être, pour surmonter sa terreur. À l'inverse, construire un missile intercontinental avec de la tôle ondulée et des solvants ménagers est simplement absurde. Les ND ne s'appliquent donc qu'aux situations qui laissent planer un doute quant à un échec ou une réussite. Ils sont classés en cinq niveaux rangés ci-dessous dans l'ordre croissant de difficulté. Ils sont associés au mot « Difficile ».

Une action **Pas Difficile** est suffisamment simple pour ne poser aucune difficulté à un professionnel médiocrement doué. Dans des circonstances normales, elle ne présente, ainsi que l'adverbe l'indique, aucune difficulté. Si conduire une voiture sur une autoroute est à la portée du premier administré venu, le problème se complique si l'individu est blessé et tente de fuir des agents équipés d'armes lourdes, soutenus par un autogyre de combat.

Une action **Peu Difficile** est du niveau d'un problème courant. Normalement, la réussite est à portée de main, bien que, à l'occasion, il puisse arriver un accident. Un professionnel contentieux aurait une chance faible, mais réelle, d'échouer. Réparer une panne

ordinaire sur une automobile est de ce niveau. Il vaut mieux se mettre dans une situation plutôt favorable, sous peine de perdre des pièces ou de ne pas trouver la panne.

Le niveau **Assez Difficile** correspond aux difficultés ordinaires. Un professionnel n'a qu'une chance sur deux de parvenir à trouver une solution s'il ne dispose pas de dons inhabituels. Un néophyte fait une erreur en s'attaquant à une tâche de cette ampleur, mais il peut encore espérer, sur un coup de chance, parvenir à un résultat honorable si les circonstances ne sont pas contre lui — se qualifier pour la finale d'une épreuve sportive d'un bloc pourrait être Assez Difficile, par exemple.

S'attaquer à un problème **Difficile** est réservé aux spécialistes. Il s'agit là d'actions présentant une réelle difficulté. Même les plus compétents commencent à craindre l'échec et seuls les plus doués sont encore assurés de leur succès. Les simples professionnels devraient reconnaître leur incapacité et les néophytes sont tout simplement incapables d'imaginer une solution : ils ne peuvent plus compter que sur la chance pour les guider. Résoudre un problème de physique impliquant des notions issues de la technologie Étrangère risque, effectivement, d'être Difficile pour un administré dont les connaissances en sciences physiques se limitent à celles offertes au tout-venant par les agences.

Les problèmes **Très Difficiles** sont du niveau d'un grand spécialiste. Et encore, seuls ceux qui sont particulièrement brillants peuvent prétendre trouver une solution. La plupart des professionnels doivent se fier à la chance et les néophytes ne peuvent que se ridiculiser. Qui d'autre que le directeur d'un bureau de renseignement particulièrement paranoïaque pourrait, par exemple, connaître les détails de l'organisation interne d'un autre bureau travaillant dans le plus grand secret sur un système de détection de la technologie russe ?

Doué ?

Réussir une action dépend d'abord des dispositions et de la compétence des individus qui l'accomplissent. Pour simuler cela, *RétroFutur* utilise des **Aptitudes** de trois ordres — des **Compétences**, des **Domaines** et des **Manœuvres** — qui définissent à quel point les personnages sont aptes à triompher d'un ND. On utilise le mot « Doué » pour niveler l'aptitude des individus.

On construit une phrase en utilisant comme verbe une Compétence ou une Manœuvre et comme complément un ou plusieurs Domaines. Plus la phrase est longue, plus l'individu est Doué et plus il a de chances de réussir l'action qu'il entreprend. Au contraire, si la phrase est courte, le personnage n'y connaît rien et l'action devient plus complexe.

Les Compétences, les Domaines et les Manœuvres sont des mots notés avec une majuscule pour les distinguer du sens commun des mots dans notre langue. Ces termes sont choisis par le joueur lorsqu'il décide de créer son rôle. Les personnages des intrigues que met en scène le MJ sont toujours eux aussi définis par une liste d'Aptitudes.

Une **Compétence** est un verbe qui décrit une action sans en préciser les cibles ou l'objet — ce qui appartient aux Domaines. Elle implique souvent une manière spécifique d'agir, en rapport avec certaines factions de *RétroFutur*. On ne peut utiliser qu'une seule Compétence par jet de dé. Ainsi, Racketter est propre aux mafias et permet de récupérer de l'argent auprès des clients « protégés ». C'est un verbe spécifique aux mafias et il sera impossible de le connaître pour ceux qui n'appartiennent pas à cette faction (voir plus loin).

Un **Domaine** est un mot qui décrit un champ d'action auquel s'appliquent les Compétences : Jambe, Pistolet, .44 Magnum, Dossier X, Affaires classées, Automobile, Peugeot, etc. Il est possible d'en associer plusieurs, afin de cerner plus précisément l'action. La synergie des Domaines favorise les personnages agissants : plus ce champ est précis, plus le personnage est Doué et plus ses chances de réussir l'action sont grandes. S'il est possible d'associer plusieurs Domaines, cela ne peut être fait avec une Compétence ou une Manœuvre (voir ci-dessous). En outre, par définition, le fait d'associer plus d'un Domaine suppose une certaine maîtrise de la tâche entreprise, qui implique, en termes de règles, de connaître la Compétence ou la Manœuvre appropriée.

Il existe une catégorie spécifique de Domaines, les **Domaines non-A**, qui relèvent exclusivement des effets ubiks (*cf. Au-delà*). Les Domaines non-A ne peuvent être associés aux Domaines conventionnels. Ils sont notés avec le préfixe « non- » : non-Jambe, non-Pistolet, etc.

Une **Manœuvre** est l'association d'une Compétence et d'un autre terme, Domaine ou Compétence. Ainsi, Ventiler est une Manœuvre qui associe Tirer et Impressionner. La caractéristique fondamentale d'une Manœuvre est de permettre simultanément deux effets. Alternativement, elle peut générer un effet d'une durée importante.

Exemple : *Ventiler permet de tirer sur un individu et, simultanément, d'impressionner les autres témoins de la scène.*

Exemple : *Relever les compteurs permet de récupérer l'argent de toutes les prostituées travaillant pour un* mafioso, *ce qui est bien plus intéressant que d'aller voir une unique fille — ceci se résoudrait avec les mêmes mots que la Manœuvre en question.*

L'objectif, lorsqu'on tente de réaliser une action quelconque, est d'associer à la Compétence ou à la Manœuvre utilisée le plus grand nombre possible de Domaines. Plus il y en a et plus le personnage est Doué. En fait, cela revient à se spécialiser, en apprenant non seulement tout ce qu'il y a à savoir dans un domaine particulier, mais également dans ceux qui pourraient lui être reliés. Le tableau en page 71 donne le niveau d'aptitude en fonction du nombre de Domaines associés. En outre, **il n'est pas possible d'associer plusieurs Domaines sans posséder la Compétence ou la Manœuvre** qui sert de liant à l'association, qui représente la base de connaissance nécessaire à établir des liens utiles entre les Domaines.

Note : *« teste avec Aptitude » impose que l'Aptitude citée soit utilisée si le joueur souhaite choisir une Compétence ou une Manœuvre de son personnage pour lier des Domaines. En revanche, cela ne signifie nullement que l'Aptitude en question doit être utilisée. En effet, il est toujours possible de prendre un Domaine. Le personnage est alors Peu Doué pour l'action.*

Exemple : *pour procéder à une opération de chirurgie oculaire, un personnage doit posséder l'Aptitude « Opérer » pour utiliser plusieurs Domaines. S'il ne la possède pas, il est Peu Doué pour résoudre cette action, et ce même s'il possède les Domaines « Œil », « Nerfs », « Cerveau » et « Optique », qui tous pourraient être associés à l'action si un verbe permettait de les lier.*

Pertinence des Domaines

Pour associer un Domaine à la réalisation d'une action, celui-ci doit être utile au succès de celle-ci, non pas seulement à titre anecdotique, mais dans la totalité de ce que recouvre le Domaine en question et sans sortir, par des déductions hasardeuses, de ce que recouvre ce Domaine.

Certains Domaines sont très spécifiques, comme « Jambe » par exemple. Jambe ne permet pas de tirer sur quelqu'un, à moins d'utiliser la Manœuvre « Viser… Partie du corps » afin de toucher les jambes ; dans tous les autres cas, ce n'est pas pertinent puisqu'en fait le personnage ne tente pas de toucher la jambe…

Au contraire, certains Domaines sont très généraux, comme par exemple Europole, et peuvent servir dans une vaste gamme de situations… Mais pas dans toutes celles qui se déroulent en Europole ! Pour cela, il faut que l'action à laquelle ce Domaine est associé soit effectivement typique de l'Europole. Ainsi, il n'est pas question d'utiliser Opérer et Europole pour réaliser une opération chirurgicale en Europole car ce Domaine n'a rien à voir avec les opérations chirurgicales — qui se pratiquent identiquement dans les pays du monde et pour lesquelles la connaissance de l'Europole n'apporte rien. En revanche, il est possible de Surveiller (en) Europole, ce qui permet effectivement d'utiliser sa connaissance de l'Europole *dans son ensemble*, c'est-à-dire la connaissance du schéma général des rues, des règles de circulation, de l'habillement typique europolitain, plutôt que celle des particularismes locaux pour lesquels il faudrait disposer des Domaines « Secteur x », « Bloc x », etc. Cela n'interdit pas cependant de combiner ces derniers pour augmenter son niveau de Doué. Un Domaine répond toujours aux règles suivantes.

- **Un Domaine nomme un objet ou une situation statique,** jamais des actions qui sont des Compétences. « En courant » n'est pas un Domaine, pas plus que « Course » : tout ceci relève de la Compétence « Se dépasser ». D'ailleurs, « En courant », de même que « Course », sont des actions et non des objets ou des situations statiques.

- **Un Domaine ne qualifie jamais les circonstances de l'action.** Crocheter (en) Vitesse, par exemple, implique une prise de risque pour agir plus vite, de sorte que Vitesse n'est pas un Domaine pertinent. En revanche, Analyser Vitesse pour déduire la vitesse d'un véhicule fonctionne, puisque Vitesse est l'objet de l'analyse. De même, Frapper (en) Force implique une prise de risque afin de faire plus de dégâts, ce qui implique que Force ne peut être un Domaine pertinent, étant donné qu'il qualifie la prise de risque, c'est-à-dire les circonstances de l'action et non l'action elle-même.

Un D10 ?

Le résultat à obtenir avec le D10 est fixé à la fois en fonction de la difficulté de l'action entreprise et du niveau de Doué de celui qui l'entreprend. C'est le D10 qui fournit l'élément de hasard, la part de chance ou de malchance qui rend une action risquée. La Table de résolution (voir ci-contre) résume les chances de réussite d'une action : il s'agit d'obtenir, sur le D10, un chiffre inférieur ou égal au chiffre indiqué dans cette table pour qu'une action soit couronnée de succès.

Pour déterminer la réussite d'une action, on consulte donc ce tableau.

Une affaire de bon sens

Si un terme entre en contradiction avec une de ces règles, c'est qu'il ne s'agit pas d'un Domaine, mais d'une Compétence ou d'une situation de prise de risque. **C'est au MJ de décider si un mot est oui ou non un Domaine et s'il est possible de l'utiliser pour une action donnée.** Nous encourageons vivement les autres joueurs à expliquer pourquoi, à leur avis, un Domaine est applicable, et le MJ à faire au moins l'effort d'écouter. Dans le cas où le MJ n'accorde pas un Domaine, il peut, soit faire exécuter l'action sans tenir compte de celui-ci, soit interdire l'action — qui ne peut donc pas être réalisée.

Exemple : *si un braqueur de banque possède les Aptitudes « Crocheter », « Porte », « Banque », « Outil de crochetage », il est Très Doué pour forcer la porte d'une banque à l'aide de ses outils.*

Quoi qu'il en soit, si le MJ estime que certains Domaines ne peuvent être associés à l'action en cours, il peut :

- la laisser exécuter, sans prendre en compte les niveaux de Doué apportés par le(s) Domaine(s) en cause ;
- prendre en compte ces Domaines, notamment s'ils sont trop restreints pour qualifier l'action, mais limiter les effets dans les Domaines impliqués — par exemple, si un joueur utilise « Opérer » « Jambe » afin de soigner un de ses camarades qui souffre de multiples blessures, dont une à la jambe. Cette jambe sera soignée, mais il restera probablement plus de cases cochées que prévu dans la ligne de vie (cf. La santé), puisque les autres zones touchées n'ont pas été traitées.

Table de résolution

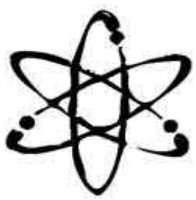
Aptitude	Niveau d'aptitude	ND Pas Difficile	Peu Difficile	Assez Difficile	Difficile	Très Difficile
Ni Compétence, ni Domaine	Pas Doué	5	3	1	É	É
Pas la Compétence requise mais un (seul) Domaine utile Une Compétence ou une Manœuvre, mais pas de Domaine utile	Peu Doué	7	5	3	1	É
Une Compétence ou une Manœuvre et un Domaine utile	Assez Doué	9	7	5	3	1
Une Compétence ou une Manœuvre et deux Domaines utiles	Doué	R	9	7	5	3
Une Compétence ou une Manœuvre et trois Domaines utiles	Très Doué	R	R	9	7	5

ATTENTION ! L'effet d'une Manœuvre ne peut jamais être simulé par une combinaison de Compétences et/ou Domaines.

D10 > SR signifie que l'action est un Échec. Dans le cas contraire, on parle de Réussite.
É : l'Échec de l'action est inévitable et donc automatique.
R : la Réussite de l'action est inévitable et donc automatique.

Les niveaux d'aptitude y sont reportés dans la colonne de gauche et le ND sur la ligne supérieure. L'intersection entre une ligne et une colonne donne le score maximum autorisant une réussite, la valeur maximum à ne pas dépasser sur le D10. Cette valeur est appelée **seuil de réussite (SR)** et est abrégée SR. On parle de **Réussite** ou d'**Échec**.

Exemple : *le Professeur Meyer, dans son cabinet médical, doit soigner un mafioso atteint d'une balle dans le bras. Le docteur possède la Compétence « Opérer » et dispose des Domaines « Bras » et « Blessure par balle ». Il est donc Doué. Dans ces circonstances, extraire la balle est Assez Difficile : ce n'est pas très compliqué, mais l'environnement est loin d'être aussi propice que celui d'un véritable bloc opératoire. Le Professeur doit obtenir « 7 » ou moins sur le D10 pour réussir.*



De l'influence des circonstances

Le ND d'une action peut être réduit ou, au contraire, augmenté par la situation de l'individu impliqué : le temps, le matériel, le soutien ou l'absence de soutien et d'autres circonstances susceptibles de compliquer ou faciliter l'exécution d'une action donnée.

- **Si l'action est rendue plus compliquée par les circonstances**, on lit une (▸) ou plusieurs (▸ ou ▸▸) colonnes de difficulté à droite de celle envisagée dans la Table de résolution et le ND augmente donc.

- **Si l'action est rendue moins compliquée par les circonstances**, on lit une (◂) ou plusieurs (◂ ou ◂◂) colonnes de difficulté à gauche et le ND diminue donc d'autant.

Vous trouverez en page suivante une échelle des circonstances qui peuvent altérer la difficulté d'une action. D'une manière générale, il faut vraiment une situation exceptionnellement difficile pour aboutir à une augmentation du ND. Réciproquement, seules des circonstances Très Favorables abaissent ce niveau. Afin de faciliter la lecture, les circonstances favorables et défavorables bénéficient d'un système de notation particulier présenté en encart.

Note : *agir à plusieurs est une circonstance favorable qui varie en fonction du nombre de participants ; dans tous les cas, il faut toujours avoir une Aptitude utile à l'action pour pouvoir aider. Si des Domaines sont indispensables à la réussite — par exemple dans le cas de la technologie Étrangère —, les participants peuvent les fournir, palliant ainsi aux manques de l'individu qui a initié l'action, mais ils ne sont pas pris en compte dans la détermination du niveau de Doué.*

Il ne faut pas confondre la difficulté inhérente à une action et les circonstances plus ou moins favorables qui entourent sa réalisation. Ainsi, conduire sur une route en lacets est plus difficile que sur une ligne droite, et cela induit un ND supérieur. En revanche, l'obscurité et l'état du véhicule peuvent « ajouter » des circonstances et aboutir à des modificateurs pour l'action. Dans le premier cas, la situation impliquait ses propres difficultés, et plusieurs pilotes — dans le même véhicule et les mêmes circonstances — les auraient estimées de la même manière. Dans le second, la même route peut se transformer en piège mortel, sans pour autant avoir été altérée. Ce sont donc bien les circonstances qui sont responsables du ND finalement imposé.

Exemple : *les ennuis du professeur Meyer continuent. Avant qu'il ne commence, un des compagnons du mafioso blessé lui braque un pistolet*

De l'influence des circonstances

Circonstances	Modif. du ND	Exemples
Idéales	ND ◂◂◂	Un congrès des plus éminentes instances (au moins cinquante personnes) est derrière le personnage agissant ; la réalité participe directement à sa réussite — soigner un malade d'une forme rare de grippe pendant un congrès sur les maladies virales !
Très Favorables	ND ◂◂	Équipe de spécialistes (dix ou plus), environnement spécifiquement conçu pour réaliser l'action — disposer d'un laboratoire complet avec des laborantins compétents pour fabriquer de la nitroglycérine...
Favorables	ND ◂	Action accomplie à trois ou plus, pléthore de matériel de très haute qualité — construire une voiture avec un garage et tous les outils nécessaires...
Défavorables	ND ▸	Les circonstances sont très défavorables — escalader une falaise avec un bras déboîté.
Très Défavorables	ND ▸▸	La réalité participe à l'échec de l'action — réparer en courant un appareil de technologie Étrangère, par une nuit sans lune, dans une forêt sombre, sans matériel adapté et poursuivi par une dizaine d'agents avec des chiens.
Désespérées	ND ▸▸▸	Le MJ ne peut même pas imaginer comment on peut réaliser l'action — piloter une voiture qui a perdu son volant, dont tous les pneus sont crevés et qui dérape sur une plaque d'huile congelée.

sur la tempe et lui intime de se dépêcher : en effet, on entend des sirènes de l'agence de la Paix. Alors que l'opération commence tout juste, une fusillade éclate. Les circonstances sont Défavorables, l'action devient alors Difficile. Le professeur va quand même tenter l'opération, mais il doit cette fois obtenir « 5 » ou moins sur le D10. Ah ! S'il avait eu son assistant et une infirmière, soupire-t-il... En effet, si l'action avait été accomplie à trois, les circonstances auraient été Favorables, ce qui aurait contrebalancé les problèmes liés à la fusillade.

Prises de risque

Il existe des situations où faire de son mieux n'est pas suffisant, où un minimum de succès est absolument requis. Dans ce cas, les joueurs ont l'option de prendre des risques. Cette **prise de risque** constitue un pari : le pari qu'un succès plus qu'ordinaire sera obtenu. Si, en dépit du surcroît de difficulté que représente une prise de risque, la réussite est au rendez-vous, il s'agit effectivement d'un résultat nettement meilleur que celui qui aurait été obtenu par la voie normale.

Prendre des risques revient à se fixer une difficulté plus grande en lisant le SR sur une ou plusieurs colonnes plus à droite (ND ▸, ▸▸ ou ▸▸▸) — de la même manière que si les circonstances étaient défavorables — ; la différence réside dans le fait que le joueur choisit lui-même le modificateur, selon sa propre estimation des capacités de son personnage. Plus le nombre de colonnes décalées est grand, plus la réussite est brillante.

Exemple : *le professeur Meyer s'apprête à opérer le patient, lorsque l'un des mafiosi se retourne vers lui et lui ordonne de se presser. Les agents ont appelé des renforts, la situation va rapidement devenir intenable. Le professeur décide de tenter une prise de risque pour accomplir l'action plus vite. Comme l'action est déjà Difficile, il ne peut pas faire mieux que de la rendre Très Difficile et prier pour réussir. Mauvaise soirée pour le professeur, décidément...*

Affrontement

Il arrive qu'une action ait une difficulté fixée, non par les circonstances, mais par un autre personnage. Ces situations sont appelées **Affrontements**.

Exemples :
- *Lorsqu'un personnage cherche du regard un individu dissimulé dans l'obscurité ;*
- *Lorsqu'un personnage cherche à déterminer si son interlocuteur lui ment ;*
- *Etc.*

Au cours d'un Affrontement, le joueur qui initie l'action est appelé « **actif** ». D'une manière générale, est

Prises de risque

Décalage du ND	Niveau de la Réussite
ND ▸	Brillant. Salué par tous ceux qui s'y connaissent un tant soit peu (le temps nécessaire à l'action est divisé par deux, les effets de l'action sont multipliés par deux, etc.).
ND ▸▸	Formidable ! Une poignée d'hommes sait comment faire mieux (le temps nécessaire à l'action est divisé par quatre, les effets de l'action sont multipliés par quatre, etc.).
ND ▸▸▸	Improbable : les agences refusent d'homologuer l'exploit car elles n'y croient pas ! (inqualifiable en terme de système : c'est une réussite telle que nul ne devrait parvenir à réitérer la prouesse).

Note : *on ne peut pas prendre de risques conduisant à dépasser 13 SM dans l'Ubik.*

actif celui des deux protagonistes qui doit agir en premier. Le protagoniste « **passif** » est celui qui, logiquement, tente de résister. Ainsi, dans le cadre du combat, le joueur actif est celui qui est en phase active (*cf. Le combat*). De même, c'est le personnage qui tente de se dissimuler à la vue des gardes qui est actif ; mais il cesse de l'être et devient passif si ces derniers, percevant quelque détail susceptible de les avertir, se mettent à le chercher activement.

Le personnage actif confronte son niveau de Doué à celui de son adversaire, ce dernier constituant le ND. Le MJ est libre d'ajouter des modificateurs de circonstance s'il y a lieu. S'il y a plus de deux partis en présence, on considère le plus Doué des protagonistes, sans oublier les circonstances.

Exemple : *Willem souhaite que son mafioso, Antonio, mente à celui de Franck, Tony. Il procède donc à un test avec les Aptitudes qui conviennent. Willem utilise Baratin, Tony et Mensonge : il constate qu'Antonio est Doué pour mentir à Tony. Franck remarque que Tony « possède » Déceler, Mensonge, Antonio et Mafioso et qu'il est donc Très Doué pour résister à Antonio. L'action de celui-ci est donc Très Difficile. Willem est actif et Franck Passif. Le D10 indique « 4 », un Échec car il fallait obtenir « 3 » ou moins, et le doute est permis à Tony.*

Franck teste alors les Aptitudes de Tony pour analyser le doute de celui-ci et donc détecter le mensonge d'Antonio. Tony est donc Très Doué et son action est Difficile — Antonio étant Doué à ce petit jeu. Franck devient actif et Willem passif. Le D10 donne « 3 », une Réussite car il fallait obtenir moins de « 7 » : Tony comprend qu'on lui ment ! Si le résultat avait été un Échec, Franck aurait considéré que Tony avait bien eu un doute mais que sur le moment il avait été abusé par le verbe d'Antonio — et non par celui de Willem ! Si le test de Willem avait été une Réussite, le mensonge aurait été si parfait que le doute ne serait pas né dans l'esprit de Tony.

Note : *cet exemple illustre que les joueurs ne sont pas leurs personnages et qu'il leur est parfois demandé d'interpréter des situations difficiles à admettre — car les joueurs connaissent la vérité mais pas leurs personnages.*

Quelques cas particuliers sont à connaître.

- **Inversion du passif et de l'actif** : dans le cas où un individu actif deviendrait soudain passif — par exemple, lorsqu'un personnage doit désamorcer une bombe posée par un expert qui cherchait justement à faire en sorte que cela soit impossible —, les prises de risque réussies sont utilisées comme autant de circonstances défavorables : une prise de risque Improbable (ND ▸▸▸) augmente de trois le ND du test, rendant impossibles les actions au moins Assez Difficiles.

  Exemple : *il faut deux prises de risque pour désamorcer une bombe qui a été posée en utilisant deux prises de risque.*

- **Les différents protagonistes sont actifs simultanément** : dans ce cas — pendant un bras de fer ou une course à pied, par exemple — les jets de D10 sont simultanés et toutes les parties en présence sont actives. La victoire revient au premier des deux protagonistes qui réussit à se distinguer, ce qui peut intervenir de deux manières : soit l'un des deux obtient un meilleur résultat que l'autre — une Réussite sur un Échec —, soit un des protagonistes prend plus de risques que son adversaire et l'emporte. Tant que ce n'est pas le cas, la situation reste bloquée en *statu quo*... le temps de refaire les tests.

L'Ubik

L'**Ubik** est une réserve qui indique à quel point l'univers de *RétroFutur* est en train de dégénérer et de se gangrener, à quel le point le malaise ressenti par les Résistants est réel et leur cause fondée. Les points stockés dans cette réserve sont appelés doses de **Substance Mort** (abrégées **SM**). Physiquement, l'Ubik est un récipient. Il accueille, sous forme de marqueurs (jetons, pièces de monnaie, etc.), la SM produite par les personnages des joueurs — les Résistants — et dissipée par certaines actions du MJ. La Substance Mort est un anticorps métaphysique qui lutte contre la corruption ambiante générée par un cancer métaphysique, lequel provoque toutes sortes de phénomènes paranormaux. La présence de Substance Mort est pour le moins désagréable, mais son absence est pire. Le rôle des joueurs est de maintenir un certain équilibre : il faut qu'il y en ait assez pour que le monde soit supportable, mais pas trop car cela stimule les forces qui corrompent les *twisted 50s* ! Il n'existe pas de médecine de la réalité et il est plus que probable que les joueurs redouteront la Substance Mort, se la représentant comme une plaie dont ils voudront juguler les effets... Ainsi, par exemple, si les Résistants sont responsables d'un contrecoup schizogène (*cf. L'Au-delà*) qui les conduit à jouer un scénario hallucinatoire, le MJ peut décider de faire baisser l'Ubik après que cet épisode soit terminé, de sorte que la baisse du niveau de SM ne soit pas un indice permettant de deviner ce qui se passe. En revanche, il serait de très mauvaise politique de diminuer soudainement ce potentiel — à la fin d'un scénario.

Note : *les SM sont toujours immédiatement ajoutées par les joueurs. En revanche, le MJ est libre de les retirer avant, pendant ou après les effets qu'il produit, tant que sa démarche est motivée par le maintien de la tension dans la partie.*

L'Ubik est l'indicateur de la tension ressentie par les Résistants, soucieux de la destinée des *twisted 50s*. En effet, au fur et à mesure que les joueurs voient leurs personnages progresser dans le scénario que leur propose leur MJ, ils assistent, inquiets, à la montée du niveau de SM dans l'Ubik.

Début de partie

Après que le MJ ait posé son écran sur la table et les joueurs leur feuille de Résistant, l'Ubik est placé devant tout le monde, c'est-à-dire du côté joueur du paravent. Des marqueurs sont mis sur la table, en dehors de l'Ubik. Et ce dernier est vide au début de la première partie de *RétroFutur*. Au début de la prochaine séance, l'Ubik contiendra autant de SM que

de marqueurs laissés au terme de la précédente partie.

Remplir l'Ubik

La Substance Mort est bénéfique pour les Résistants, bien que les joueurs aient probablement l'opinion inverse. Elle se matérialise au travers d'une chance extraordinaire, qui découle tout simplement d'une propension de la réalité à travailler plutôt en leur faveur.

En ajoutant +1 SM dans l'Ubik, un joueur peut bénéficier des avantages suivants.

- Retenter une fois, et une seule, un jet du D10 pour l'action d'un Résistant. On parle alors de **seconde chance**. Cela ne fonctionne pas contre un autre joueur car tous sont à égalité dans cette lutte contre la réalité elle-même.

- Produire un effet ubik — certains effets en ajouteront plusieurs (*cf. L'Au-delà*).

Attention ! Il n'est pas possible d'utiliser 1 SM pour retenter le jet du D10 destiné à produire un effet ubik.

Le monde lutte contre la corruption des *twisted 50s* de manière active. L'Ubik se remplit donc de SM dans les cas suivants.

- **Dans une situation menaçante prévue par le scénario**. L'Ubik gagne alors un ou plusieurs SM, selon ce qui est prévu dans chaque scénario.

- **Lorsqu'un joueur choisit de tenter une prise de risque et obtient un Échec**, l'Ubik se remplit d'autant de SM que le nombre de colonnes ajoutées par la prise de risque.

Vider l'Ubik

Lorsque l'Ubik se vide, la réalité se met à travailler contre les Résistants, leurs proches, les lieux qu'ils fréquentent, les objets qu'ils possèdent, etc. Le taux d'anticorps luttant contre la gangrène de la réalité baisse, et celle-ci leur devient hostile. L'Ubik se décharge dans les situations suivantes :

- Le MJ fait retirer un jet du D10 — qu'il s'agisse d'une Réussite ou d'un Échec — à condition qu'il ne s'agisse pas d'un test de seconde chance (voir plus haut) : -1 SM.

- Le MJ provoque un contrecoup schizogène : selon les règles sur l'Au-delà ou le scénario.

- Les joueurs, et donc leurs Résistants, proposent une solution qui ne favorise aucune faction au détriment des hommes et des femmes des *twisted 50s* : -3 SM.

- Les joueurs décident de laisser passer un peu de temps en plein scénario. Leurs personnages ratent ainsi quelques événements de l'histoire, mais ils retrouvent leur sérénité. -1 SM par période de « décompression » fixée par le scénario.

Au terme d'un scénario, les joueurs peuvent vider l'Ubik en dépensant des points d'expérience (voir plus loin) : -2 SM par point d'expérience sacrifié par un joueur.

En outre, l'Ubik obéit à la **règle du 13**. En effet, lorsqu'il atteint cette dose fatidique, il doit être partiellement vidé par le MJ. La présence de 13 SM dans l'Ubik implique que les Résistants ont connu trop de situations éprouvantes. Ainsi treize porte bonheur ou malheur selon la sensibilité des joueurs et leur perception de l'Ubik.

Sueurs froides

Si l'Ubik est vide... Le monde va mal, très mal. Il est du devoir des joueurs de fabriquer des anticorps et ils ne l'ont pas fait. Dans ce cas, les niveaux de Gangrené (*cf. La technologie Étrangère*) augmentent temporairement d'un niveau, jusqu'à ce que l'Ubik soit regarni ; les personnages touchés, s'ils passent la limite de Très Gangrené, commencent à ressentir les effets abominables de la déviance des *twisted 50s*...

La force des résistants réside souvent dans leur capacité à sortir du champ de compétence de leur « métier » pour acquérir des capacités que l'administré moyen ne fait qu'envier. L'individu lambda se contente de savoir faire son travail juste assez bien pour ne pas être relayé à la marge ou à la morgue. Quelques individus particulièrement ambitieux apprennent à le faire bien, voire très bien, pour monter en grade. Ceux qui se donnent la peine d'apprendre des choses dont ils n'ont pas besoin, ni dans leur vie courante, ni dans leurs loisirs, constituent une minorité. Minorité qui regroupe, curieusement, essentiellement des résistants.

Pour participer aux aventures proposées par *RétroFutur*, chaque joueur, à l'exception du MJ, crée un personnage : SON Résistant*. Ce chapitre et les suivants guident le joueur pas à pas dans l'élaboration de son Résistant, qu'il soit MJ — celui-ci n'a pas de personnage mais il peut aider les autres joueurs à définir les leurs — ou « simple » joueur. Ils sont axés autour d'une série de questions dont les réponses permettent de définir un membre de l'armée des ombres du point de vue des règles du jeu, mais aussi de l'univers. Une fois ce personnage créé, le joueur est prêt à vivre, par son intermédiaire, des aventures palpitantes dans les *twisted 50s*.

La création d'un Résistant s'organise autour de questions qui permettent au joueur de mieux cerner son personnage. Nous nous adresserons directement au lecteur dans les paragraphes suivants pour l'accompagner dans la création de son personnage.

Que vous soyez novice en jeu de rôle ou familier des principes de ce loisir, nous vous recommandons de bien réfléchir à chacune de vos réponses. Plus vous aurez pris de temps à définir votre rôle et plus jouer avec lui vous procurera du plaisir.

Dans les pages suivantes, des paragraphes commençant par « **NOTEZ !** » vous indiquent quelles informations vous devez reporter sur la fiche de votre Résistant que vous trouverez.

N'oubliez pas que les choix que vous faites définissent les outils qui détermineront les chances de réussite des actions envisagées pour votre alter ego.

Une affaire de bon sens

Évidemment, vous n'êtes en rien obligé de suivre les listes fournies dans ce jeu. Si aucune Fracture ne vous convient, créez la vôtre. Faites de même pour une occupation, si vous avez une idée précise de ce que vous voulez que votre Résistant fasse de ses journées. Le MJ doit veiller à maintenir l'équilibre du système pour ne pas défavoriser les joueurs.

Si vous voulez typer votre Résistant, nous vous y encourageons vivement ! Faites partager vos idées à d'autres afin de rendre les *twisted 50s* plus vivantes encore. Pour cela, vous pouvez modifier les options liées à la création de personnage et qui sont dans les chapitres suivants : *Les Fractures, Les occupations*, etc.

Le MJ peut aussi donner lecture des textes de ce chapitre écrit à la première personne à l'ensemble des joueurs de sa table de jeu pour une création collégiale de la cellule des Résistants.

Le jeu des questions

Chacune de ces questions implique de reporter sur la feuille de Résistant les informations entre parenthèses.

1) Qui suis-je ?
(Identité et faction d'origine) pp. 40-55

2) Pourquoi ai-je rejoint la Résistance ?
(Fracture) pp. 98-101

3) Quelles sont mes forces et mes faiblesses ?
(Traits et Attributs) pp. 103-107, 108-117

4) Le temps de l'innocence ?
(Éducation : premières Aptitudes) p. 78

5) Que faisais-je avant d'entrer dans la Résistance ?
(Occupation : Aptitudes professionnelles) pp. 118-121

6) Quelles sont mes relations ?
(Attributs d'influence avec pouvoirs et devoirs, contacts et niveaux de Fortune) pp. 122-125 pp. 127-131

7) Quel est mon matos ?
(Équipement) pp. 79 ou 108-109

8) Quels sont mes *hobbies* ?
(Expérience préalable : Aptitudes supplémentaires) p. 80

9) Tu veux ma photo ?
(Description du Résistant) p. 80

* : *on écrit « Résistant » et non « résistant » lorsqu'on se réfère aux personnages des joueurs afin de les distinguer des membres de l'armée des ombres interprétés par le MJ.*

CRÉER UN RÉSISTANT

1) Qui suis-je ?

Cette première partie est consacrée aux détails qui concrétiseront votre personnage. Tout d'abord, quel est son sexe ? Incarnerez-vous une femme ou un homme ? Il n'y a pas de restrictions à jouer l'un ou l'autre sexe. Toutefois, jouer un personnage de sexe opposé requiert d'être un joueur expérimenté pour ne pas tomber dans la caricature.

Les *twisted 50s* sont le théâtre d'affrontement de factions diverses. Ces dernières sont les agences, les mafias, les groupes terroristes ou les mouvements d'égarés. Pour ce choix, vous devez garder à l'esprit que les Résistants issus…

- Des **agences** exercent l'un des métiers, très hiérarchisés, de ces organisations qui régissent les titanopoles et organisent la vie des administrés. Les agents qui rejoignent la Résistance sont des taupes, des agents doubles.

- Des organisations **terroristes** luttent avec violence contre les agences et leur volonté de contrôler les moindres faits et gestes des administrés. Les terroristes de la Résistance sont les soldats de l'armée des ombres.

- Des **mafias** s'installent dans des secteurs pour instaurer des trafics illicites. Les mafiosi de la Résistance procurent la plupart de l'équipement à leurs camarades de résistance.

- Des groupes d'**égarés** regroupent les exclus des *twisted 50s*, ceux qui ont refusé de suivre les directives strictes des agences et qui tentent de survivre. Les égarés de l'armée des ombres sont les plus débrouillards et les plus polyvalents.

Vous choisissez ensuite à quelle organisation, groupe… vous appartenez avant de devenir un membre de l'armée des ombres. Pour cela vous devez (re)lire les chapitres précédents. Il est enfin important de donner un état civil à votre Résistant. Quel est son nom ? Son prénom ? A-t-il un surnom ? Chose courante dans la résistance. Quel est son âge ? Vos centres d'intérêts ne seront pas identiques si vous incarnez un jeune homme de vingt ans ou une femme de quarante. N'hésitez pas à approfondir ces points et à rajouter force détails pour donner encore plus de corps à votre Résistant. Vous êtes libre de répondre à ces questions plus tard dans la création de personnage (*cf.* 9).

NOTEZ !
- Les éléments d'identité que vous avez d'ores et déjà choisis.
- Le Domaine « nom de titanopole » et « nom de zone » où votre personnage a vécu le plus longtemps — souvent là où il est né.
- Le Domaine « nom de zone » où habite votre Résistant au moment où commence le jeu. Ce Domaine est souvent commun à tous les joueurs d'une même table. Le MJ peut fixer ce paramètre pour se faciliter la tâche. Il peut aussi en proposer un autre de son choix si ce Domaine est le même que le précédent.
- Faction d'origine. Vous la choisissez en précisant de quel « sous-groupe » votre personnage est issu.

Exemple : *Willem choisit de jouer un personnage masculin. Il pense d'ores et déjà à un Résistant issu de la bande des Quatre. C'est-à-dire appartenant à une des mafias. Il choisit la Cosa Nostra comme « sous-groupe » d'origine. Il décide de donner un nom à consonance italienne à son alter ego : Antonio Scarpullazzi. Celui-ci vient d'une célèbre famille issue de Corléone en Europole — Domaines d'origine : Corléone et Europole. Le MJ a informé Willem que ses aventures se dérouleraient autour de la zone Triangle dans le sud de l'ancienne France. Willem décide donc que c'est là qu'habite son Résistant depuis quelques années — Domaine zone d'habitation : Triangle. Antonio Scarpullazzi est assez jeune, il a la trentaine. C'est un mafioso expérimenté.*

2) Pourquoi ai-je rejoint la Résistance ?

Le point commun entre les personnages de *RétroFutur* est la Fracture. Dans ce jeu, vous incarnez un révolté, un résistant envers les institutions, le crime organisé, le terrorisme international… Pour en arriver à de telles motivations, il a fallu que votre personnage subisse ou provoque un événement que nous appelons Fracture. Cette dernière représente un choc, une prise de conscience, qui a décidé votre personnage à plonger dans la clandestinité, que ce soit pour soulever le voile sur les problèmes des *twisted 50s*, enquêter sur les irrégularités des agences, empêcher le crime organisé de sévir, découvrir la vérité sur les Étrangers, changer le monde pour que cesse la misère sociale et morale des marginaux.

Pour le moment, il vous faut choisir une Fracture dans le chapitre qui leur est consacré.

Si vous voulez être connecté aux forces de l'Au-delà, vous devez choisir la Fracture « Expérience paranormale », « Témoin d'un événement paranormal », « Victime d'un événement paranormal », « Victime d'expérimentations médicales » ou en inventer une similaire. Vous ignorez alors le sens des Compétences et des Domaines que cette étape vous rapporte, mais… vous goûterez la saveur de cette ironie par la suite.

NOTEZ !
- Fracture choisie ou inventée. Discutez avec le MJ des détails que vous souhaitez modifier dans le texte de la Fracture et notez-les également pour mémoire.
- Cochez la case non-A si nécessaire.

Exemple : *Willem choisit « Mafioso altruiste » et commence à penser à l'histoire de son Résistant en retouchant quelque peu la Fracture en question. Son personnage Antonio a compris que le modèle des agences n'est pas une solution car ces dernières laissent trop de défavorisés derrière elles. Il reconnaît évidemment que les Quatre ne sont pas honnêtes, mais il a pu constater qu'une organisation comme la Cosa Nostra avait ramené le calme à Corléone et que là-bas, les gens mangeaient désormais à leur faim contre quelques eagles et la loyauté et l'obéissance envers Don Vito. Aux détracteurs, il rétorque qu'avant l'arrivée de ce parrain, les administrés obéissaient aux agences sans pour autant trouver quelque chose à mettre dans leurs assiettes. Cela*

dit, le doute s'est insinué dans son esprit : et si les hommes et les femmes pouvaient vivre de leur travail, sans avoir de compte à rendre sur leurs dépenses ? C'est alors qu'Antonio rejoignit la Résistance.

3) Quelles sont mes forces et mes faiblesses ?

Vous devez ensuite consulter la liste de Traits pour déterminer les avantages et les défauts de votre Résistant. Vous disposez pour cela de deux points pour choisir des Traits avantageux. Puis vous pouvez prendre jusqu'à six points de Traits désavantageux. Pour chacun de ces points, vous gagnez un point de Trait avantageux à dépenser. Au plus, vous disposerez donc de huit points de Traits avantageux et de six points de Traits désavantageux.

Tous les personnages de *RétroFutur* possèdent deux Attributs particuliers, la Volonté et l'Endurance, gradués respectivement en « Déterminé » et en « Endurant ». Il est évident que les Résistants ne sont pas tous issus du même moule. Ces Attributs varient en fonction des individus, des Traits que vous avez choisis pour votre Résistant.

Les factions sont représentées par quatre Attributs d'influence : Administré pour les agences, Corrompu pour les mafias, Violent pour les terroristes et Exclu pour les égarés.

- **Administré** mesure votre niveau d'implication dans le système des agences. Savez-vous remplir une déclaration d'impôt ? Êtes-vous un agent ? Quelles sont vos responsabilités ? Les moyens dont vous disposez ?

- Vivre dans le crime organisé est quelque chose de complexe, les multiples codes de conduites, connaître les organisations, leurs chefs… **Corrompu** évalue cette capacité.

- **Violent** détermine votre volonté de détruire les *twisted 50s* comme le font les terroristes. Cela ne s'exprime pas uniquement par des actes. En effet, ces derniers sont toujours le prolongement d'une révolte idéologique.

- **Exclu** mesure votre détachement par rapport aux institutions, votre capacité créatrice dans un monde où la pensée est conditionnée. Cela se conjugue souvent avec un mode de vie particulièrement difficile et rarement choisi.

Cette troisième étape est le cœur du personnage car elle vous permet de définir ses sentiments et ses aspirations. Mûrissez-là !

NOTEZ !

- Un ou des Trait(s) avantageux pour deux points au plus.
- Des Traits désavantageux, jusqu'à six points.
- Des Traits avantageux… pour autant de points qu'en Traits désavantageux.
- Certains Traits donnent des points d'expérience supplémentaires (voir plus bas) : n'oubliez pas de les noter immédiatement sur un brouillon.
- Assez Endurant et Assez Déterminé, sauf si un Trait altère ces Attributs. Dans ce cas, effectuez la modification.
- Peu Schizoïde si vous êtes un non-A. Pas Schizoïde dans le cas contraire. Si un Trait altère cet Attribut, tenez compte de la modification.
- Distribuez entre les Attributs d'influence — Administré, Corrompu, Exclu et Violent — un niveau « Assez », un niveau « Peu » et deux niveaux « Pas. » **Vous ne pouvez pas noter par « Pas » l'Attribut d'influence de votre faction d'origine !**

Exemple : *Willem décide qu'Antonio a un « Visage impénétrable » qui lui a permis à de nombreuses reprises de se sortir des griffes des agences ou de maris jaloux. Il note donc ce Trait sur sa feuille de Résistant, dépensant ainsi ses deux premiers points de Traits avantageux.*

Willem s'intéresse ensuite aux Traits désavantageux. Il choisit « Impulsif » pour trois points car, comme beaucoup de mafiosi, Antonio est fier. Il décide que cela se traduit par une propension à s'énerver pour des broutilles qu'il appelle « points d'honneur » ! Il choisit aussi « Mal-aimé » pour un point. Malgré ses discours pondérés, les gens n'oublient pas les terribles colères d'Antonio. Et puis on n'aime pas trop la Cosa Nostra en Europole. Willem décide enfin que depuis toujours Antonio a des problèmes avec les animaux domestiques et notamment les chiens qui semblent apprécier tout particulièrement ses mollets. C'est pourquoi il note « Hostilité animale » sur sa feuille de Résistant, dépensant ainsi ses deux derniers points de Traits désavantageux.

I'm not a human being ! I'm a non-A !

Si vous êtes non-A, vous choisissez l'une des trois Aptitudes présentées ci-dessous en vis-à-vis de la Fracture de votre Résistant. Celles que vous écartez sont alors considérées comme des Compétences et des Domaines optionnels et vous pourrez les acheter avec les points d'expérience (*cf.* 8 : quels sont mes *hobbies* ?). En outre, les forces de l'Au-delà offrent gracieusement à votre Résistant un effet ubik de votre choix !

NOTEZ !

- L'une des listes suivantes.
- **Expérience paranormale.** Compétence : Extraire ; Domaines : non-Émotion et non-Homme.
- **Témoin d'un événement paranormal.** Compétence : Animer ; Domaines : non-Animal et non-Objet.
- **Victime d'un événement paranormal.** Compétence : Modeler ; Domaines : non-Temps et non-Idée.
- **Victime d'expérimentations médicales.** Compétence : Percevoir ; Domaines : non-Fantôme et non-Souvenir.
- un effet ubik choisi dans le chapitre *L'Au-delà* en rapport avec votre Compétence de non-A.

Willem dispose désormais de six autres points pour des Traits avantageux. Il choisit « Déterminé » pour trois points car il faut du cran pour faire le « métier » d'Antonio. Willem décide que, malgré son impulsivité, son Résistant sait faire face au danger calmement : il achète donc « Nerfs d'acier » avec ces trois derniers points. « Déterminé (3) » apporte à Antonio une augmentation de son niveau de Volonté qui passe d'Assez Déterminé à Déterminé. Il est en outre Assez Endurant. Antonio n'est pas un non-A. Willem note donc Pas Schizoïde sur sa feuille de Résistant.

Enfin, il choisit qu'Antonio Scarpullazzi est Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Exclu et Pas Violent. Willem explique ensuite ses choix à son MJ : Antonio croit que s'il n'avait pas grandi dans les rues, il n'aurait sans doute pas rejoint la Cosa Nostra et c'est sans doute pour cela qu'il conserve un certain respect pour les agences (Peu Administré) ; en revanche, il trouve que les terroristes gâchent les affaires (Pas Violent) et que les égarés ne sont qu'un ramassis de « traînes-savates » et de gentils fous (Pas Exclu). Il ne dénoncera pas ces derniers aux agences, mais n'hésitera pas à éliminer ceux qui se mettent en travers de sa route.

4) Le temps de l'innocence ?

Par le passé, votre Résistant a reçu une éducation. Il est de votre ressort de choisir cette dernière parmi les trois cas de figure suivants :

- **Enseignement supérieur — major de Concours.** Les agences contrôlent les institutions éducatives qui sont le reflet en miniature de leur société. Ceux qui ont triomphé du Concours, c'est-à-dire qui sont arrivés en tête du classement, sont formés à administrer les titanopoles. On leur enseigne également les bases de la criminologie et de l'investigation car tout agent peut être élu par ses pairs pour enquêter et/ou trancher les litiges et les contentieux.

- **Enseignement général — admis au Concours.** Ceux qui obtiennent un résultat médiocre à cet examen ne sont pas exclus du système : ils sont administrés par leurs aînés ! Il est toujours possible à ces administrés de s'élever socialement à la force de leur travail, mais c'est là une tâche difficile. Sans compter que tous évoluent dans un système où les individus sont hiérarchisés par leur utilité sociale et un règlement.

- **École de la rue — le Concours ? Un truc de riche !** L'école est bien obligatoire. Il n'est cependant pas impossible que votre Résistant n'y soit pas allé. Les raisons d'une telle situation sont diverses. À cause de leurs convictions, vos parents ont pu refuser d'envoyer votre personnage chez « les moulineurs de cerveau ». Par ailleurs, bien qu'obligatoire l'instruction n'est pas gratuite. Or, pendant que votre personnage s'instruit, il ne travaille pas et ne soutient donc pas sa famille dans leur effort d'utilité sociale…

L'enseignement que vous avez choisi pour votre personnage induit des Aptitudes.

NOTEZ !
- Niveau d'éducation.
- En fonction de ce dernier reportez les Aptitudes en question.

Enseignement supérieur. Compétences : Archiver/Fouiller dans les archives, Interpréter, Commander et Enseigner ; Domaines : une agence au choix, personnel d'agence au choix, un art au choix et Dossier.

Enseignement général. Compétences : Analyser, Fouiller, Mémoriser et Interroger ; Domaines : Dossier, un art au choix, un bloc ou une zone, ou même un type de milieu socioculturel au choix et Recoupements.

École de la rue. Compétences : Survivre, Frapper, Escamoter et Se repérer ; Domaines : Portefeuille, Immeuble, Poings et Bas-fonds.

- Deux Domaines « Connaissance » ou « Ancilangue » — les langues que parlaient les Hommes avant de devenir des administrés.

Exemple : *Antonio Scarpullazzi est né dans un bloc défavorisé de BARMARO, à Alt-Roma. Ses parents n'avaient pas le temps de le surveiller et la jeunesse du jeune Antonio s'est déroulée dans les décombres d'un complexe industriel laissé en friche. Là, il répétait avec ses camarades ce qu'il voyait dans la rue et ils se battirent pendant des années pour une tour, un hangar… Willem choisit donc École de la rue et coche les Compétences « Survivre », « Frapper », « Escamoter » et « Se repérer ». Par ailleurs, il reporte dans la colonne Domaines « Portefeuille », « Immeuble », « Poings » et « Bas-fonds » sur sa feuille de Résistant. Puis il choisit Ancytalien et Cosa Nostra comme Domaines « Connaissance » et « Ancilangue ». Il remarque enfin que le Domaine « Novlangue » est offert car il est imprimé sur cette fiche.*

Une affaire de bon sens

Si le joueur se retrouve avec une même Aptitude plusieurs fois, il ne la note qu'une fois, et remplace toutes les autres par des Aptitudes optionnelles d'occupation.

5) Que faisais-je avant d'entrer dans la Résistance ?

Il est temps de savoir ce que votre Résistant fait de ses journées. Les occupe-t-il en passant de (trop) longues heures dans un bureau de l'Administration ? Dans la noirceur de la nuit des blocs contrôlés par les Quatre ? Prépare-t-il des attentats pour défendre sa cause envers et contre tous ? Ou tente-t-il de survivre tant bien que mal ? Pour cela vous devez choisir une activité dans le chapitre *Les occupations*. Une fois celle-ci déterminée, vous bénéficiez d'Aptitudes intimement liées à votre quotidien. Quel qu'il soit. Que vous l'appréciez ou non.

NOTEZ !
- Occupation choisie.
- Les Compétences professionnelles de l'occupation choisie.
- Recopiez les Aptitudes optionnelles sur une feuille de brouillon et ajoutez-y celles obtenues précé-

demment si vous jouez un non-A. Vous aurez la possibilité de les acheter lors d'une prochaine étape.
- Modifiez éventuellement le niveau d'Attribut d'influence de votre faction. Ces Attributs sont alors définitifs.

Exemple : *Willem décide qu'Antonio est porte-flingue pour Cosa Nostra. Il note donc sur sa feuille de Résistant les Compétences « Frapper », « Impressionner » et « Tirer ». Il note les autres Aptitudes à part car il veut en acheter certaines plus tard : « Jouer », « Ravaler », « Ruiner », « Interroger », « Cogner », « Poings », « une agence », « Pistolet », « Commerce », « Jeux d'argent » et « Automobile ». Son occupation ne change aucun Attribut d'influence.*

6) Quelles sont mes relations ?

RétroFutur est un jeu d'influences dans une société urbanisée à outrance, privilégiant les relations sociales avec les autres acteurs du jeu. Parfois, votre Résistant a besoin de l'aide de quelqu'un car il n'est pas capable d'accomplir une tâche par lui-même. Pour cela, il possède différentes ressources : celles de sa faction et ses potes.

Chaque faction procure à ses membres des pouvoirs et des devoirs. Ces derniers sont exprimés dans le chapitre *Jeu d'influences*. Vous devez le consulter pour prendre connaissance de ce que confère le niveau d'Attribut d'influence de votre faction.

Votre Résistant connaît parfaitement bien deux personnes qui sont ses contacts. L'un d'entre eux est obligatoirement issu de sa faction. L'utilisation de ces contacts dépend de votre niveau d'Attribut d'influence correspondant à la faction à laquelle ils appartiennent. N'oubliez pas de leur rendre quelques services à l'occasion — en cours de jeu — sinon ils disparaîtront de la vie de votre Résistant. Ces hommes et ces femmes sont présentés avec les règles permettant de les utiliser dans le chapitre *Les contacts*.

NOTEZ !
- Recopiez les pouvoirs et devoirs de votre faction et uniquement ceux-là.

Une affaire de bon sens

Les joueurs doivent être raisonnables lorsqu'ils estiment le nombre de biens de leur personnage. Il leur faut rester en accord avec les impératifs dictés par leur occupation et leur ressource. Il n'est ainsi pas question qu'un administré Assez Fortuné en TUS possède plusieurs trois pièces de par le monde.

- Un contact dans la faction de votre Résistant.
- Un autre contact qui ne peut pas être pris dans une faction dont l'Attribut d'influence est noté « Pas ».

Exemple : *Willem a choisi qu'Antonio Scarpullazzi est Assez Corrompu, il note donc sur sa fiche de Résistant que son personnage doit « obéir en toutes circonstances au capo qui vous protège, car la désobéissance est toujours réprimandée dans les mafias. »*
Antonio est membre de Cosa Nostra. Willem choisit donc un contact mafioso. Son choix se porte sur Victorio Scarpullazzi pour son aptitude à Ventiler. Puis il pioche à nouveau dans les ressources de la marge (ni les égarés ni les terroristes) et choisit Justin Giberon qui n'hésite pas à Opérer sans autorisation dans un squat. La vie de porte-flingue n'est pas en effet de tout repos...

7) Quel est mon matos ?

Les agences pourvoient aux besoins des habitants des *twisted 50s* grâce aux Tickets d'Utilité Sociale ou TUS. Malheureusement, c'est pour beaucoup une rémunération insuffisante. Ces administrés se tournent alors vers le second marché. Pour simuler les ressources des Résistants dans ces deux espaces de consommation, les joueurs notent sur leur feuille de Résistant deux Attributs de Richesse en niveau de Fortuné — l'un pour les TUS, l'autre pour le second marché.

Si votre Résistant est suffisamment Fortuné, il peut se procurer, que ce

▲ propos du matos

CHER

Pas Cher : une arme blanche, un vélo, une chambre d'hôtel minable pour une nuit.

Peu Cher : une boite de cartouche, un abonnement au mois dans les transports en commun d'un secteur, le loyer d'un studio correct.

Assez Cher : une arme à feu de poing ou de chasse, un abonnement à l'année au transport en commun d'une agence desservant une titanopole, le loyer d'un trois-pièces confortable.

Cher : une arme de guerre, une voiture, un studio — acheté et non loué.

Très Cher : une bombe ou un missile, un autogyre, un petit avion, une maison de bonne taille — achetée et non louée.

ILLÉGAL

Le matériel courant (voiture, four, réfrigérateur) n'est **Pas Illégal**.

Peu Illégal : armes blanches, armes de défense (non létales), matériel d'accès restreint (produits chimiques rares, drogues légères).

Assez Illégal : armes légères (pistolet), matériel pouvant être utilisé de manière illicite mais n'étant pas illicite en lui-même (outils de crochetage, clé de cryptage, drogues dures).

Illégal : armes de guerre (fusil, arme d'assaut, grenade), matériel illicite (micro-espion, faux billets, forte quantité de drogues).

Très Illégal : armes de destruction massive (bombe, canon, char), matériel nettement illicite (station d'écoute, presse à imprimer et planche à billets, laboratoire capable de synthétiser de la drogue).

Le grisbi

Attribut d'influence	Nb. de points de grisbi
Pas Exclu	0
Peu Exclu et Assez Exclu	1
Exclu et Très Exclu	2

soit en payant des TUS ou en utilisant des monnaies illégales, les objets dont il a besoin.

Un personnage peut être équipé de n'importe quel objet dont le niveau de Cher est strictement inférieur ou égal à son niveau de Fortuné, dans la limite de ce qu'il utiliserait pour son usage personnel. Ainsi, un personnage Fortuné peut posséder une voiture (Chère), mais pas un bateau (Très Cher).

Attention! Les objets Illégaux et Très Illégaux ne peuvent être acquis que si le MJ l'autorise. **Les gadgets russes et les objets Étrangers ne peuvent pas être achetés de cette manière** — car il existe des Traits spécialement prévus pour cela.

NOTEZ!
- Richesse (TUS): aussi Fortuné qu'Administré.
- Richesse (second marché): aussi Fortuné que Corrompu.
- Autant de points de grisbi qu'indiqué dans l'encart ci-contre.
- L'équipement dont dispose votre Résistant.
- Une arme aussi Pénétrante que le Résistant est Violent.
- Pas Protégé *(cf. Le combat)*.

8) Quels sont mes hobbies?

Au cours de cette étape, votre Résistant acquiert de nouvelles Aptitudes que le joueur choisit dans la liste qu'il a dressée lors de l'étape 5: celle des Compétences et Domaines optionnels donnés par son occupation et, éventuellement, par une Fracture non-A. À celle-là s'ajoutent les Compétences propres à la faction de votre Résistant — signalisées sur la feuille de Résistant par un A, un M, un T ou un E (*cf. Les Aptitudes*). Chaque Résistant dispose de dix points d'expérience que vous dépensez selon le barème du tableau ci-contre dans l'achat des Aptitudes de cette liste augmentée.

Pour acheter une Manœuvre vous devez **impérativement** posséder — et donc peut-être acheter au préalable — les Compétences et/ou les Domaines qui la définissent (*cf. Les Aptitudes*). Les non-A peuvent également acheter d'autres effets ubiks au prix d'un point d'expérience par effet.

NOTEZ!
- Les Aptitudes achetées avec les dix points d'expérience et les éventuels effets ubiks.

Exemple: *Antonio dispose déjà des Compétences « Frapper », « Impressionner », « Tirer ». Avec ses dix points, il décide d'acheter:*
- *la Compétence « Viser » — coûte 2 points car elle est accessible aux mafiosi —;*
- *la Manœuvre « Plomber » — coûte 1 point, car elle est accessible aux mafiosi et Antonio dispose de Tirer et Viser —;*
- *la Compétence « Baratiner » — coûte 2 points car elle est accessible aux mafiosi —;*
- *la Compétence « Conduire » — coûte 1 point car c'est une Compétence générale —;*
- *la Manœuvre « Cogner » — coûte 1 point, car elle est accessible aux mafiosi et Antonio dispose de Frapper et Impressionner —;*
- les Domaines sont un ami d'Antonio, « Tony », et « Mensonge », pour 1 point chacun.
- les Aptitudes « Pistolet » et « Jeux d'argent » coûtent 1 point chacun car ce sont des Domaines optionnels.

9) Tu veux ma photo?

À quoi ressemble votre Résistant? Est-il brun, blond, roux...? De quel type est-il? Caucasien, Asiatique... Comment s'habille-t-il? Il y a de nombreux codes vestimentaires dans *RétroFutur*, le costume strict des agents, les costumes cintrés des mafiosi, les chemises à col mao des Triades... Votre personnage respecte-t-il ces codes? Ou les méprise-t-il? A-t-il des signes particuliers? Une balafre, une coquetterie dans l'œil, un accent, une coiffure particulière sont des choses qui attirent l'attention. Que remarque-t-on en regardant votre personnage?

N'hésitez pas à approfondir ces points et à rajouter force de détails qui donneront encore plus de corps à votre personnage.

Coût en points d'expérience

Aptitude	Compétences d'occupation* et Compétences générales	Aptitude liée à la faction du Résistant	Aptitude liée à d'autres factions
Compétence	1	2	3
Manœuvre	1	1**	2**
Domaine	1***	n.a.	n.a.

* : **Note pour les non-A**:
- *les Aptitudes optionnelles liées à leur Fracture sont considérées comme étant de leur occupation;*
- *les Aptitudes qui ne sont pas liées à leur Fracture sont considérées comme étant de leur faction;*
- *chaque effet ubik supplémentaire est acheté pour 1 point d'expérience.*

** : *les deux Aptitudes qui constituent la Manœuvre doivent être acquises au préalable.*

*** : les Domaines d'occupation coûtent 1/2 point d'expérience et **tous les autres** 1 point d'expérience.

NOTEZ !

- Quelques lignes de description du Résistant.

Exemple : *Willem effectue la description de son Résistant mafioso aux autres joueurs. Antonio est un mafioso d'une trentaine d'années. Il a la peau mate, des cheveux noirs plaqués en arrière avec de la gomina et une petite moustache noire finement taillée. Il porte un costume noir avec de fines bandes grises verticales, cintré à la taille ainsi qu'un borsalino. Il se promène dans une Peugeot 203 cabriolet — que Willem aurait acheté en Domaine s'il avait eu un point de plus, précise-t-il, très irrité, à ses futurs compagnons de résistance.*

C'EST FINI ?

Votre Résistant a longtemps cherché d'autres résistants pour qu'ensemble ils trouvent une nouvelle voie, un chemin vers la liberté et la vérité. Ces derniers jours, il a rencontré d'autres individus qui aspiraient aux mêmes idéaux : les Résistants des autres joueurs avec lesquels vous vous apprêtez à vivre de passionnantes aventures.

En conclusion à cette création de votre personnage, vous vous rendrez compte que votre alter ego dans *RétroFutur* ne peut pas tout faire. En aucun cas un unique personnage n'est capable de résoudre la complexité d'un scénario de jeu de rôle. Laissons cela aux personnages de romans.

Nous souhaitons attirer votre attention sur la notion de coopération entre les Résistants, les personnages joueurs. Votre cellule de résistance fonctionnera d'autant mieux si vous vous êtes créé une histoire commune. Il n'est aucunement besoin que tout soit rose, certains Résistants en supportent difficilement d'autres, mais ils fonctionnent ensemble vers un but commun. Discutez-en entre vous, construisez ces relations, cherchez les raisons qui ont poussé et permis à des individus si différents de se rallier sous la bannière du Comité Mondial de Libération. Ne négligez pas les autres résistants et leurs réseaux. Vous avez besoin d'eux et ils ont besoin de vous.

Bon courage et vive le monde libre !

AVEC LE TEMPS...

À la fin de chaque scénario, éventuellement à chaque fin d'acte pour les scénarios d'envergure, tous les Résistants ayant participé à l'intrigue reçoivent un point d'expérience. Ceux qui ont apporté une contribution majeure, par exemple en sauvant une situation désespérée ou en donnant l'idée du plan qui permit de réussir brillamment, en gagnent un second. Ces points d'expérience peuvent être dépensés de la même manière que pendant la création de personnage ou donnés au MJ pour que le niveau de Schizoïde du Résistant augmente, qu'éventuellement ce dernier devienne un non-A et, s'il en est un, qu'il achète de nouveaux effets ubiks au prix d'un point d'expérience chaque. La progression de l'Attribut « Schizoïde » est gérée par le MJ qui seul connaît les règles de l'Au-delà et ses secrets. Pour cela le joueur doit lui confier une partie des points d'expérience de son Résistant.

Le MJ est le seul à connaître les méthodes pour devenir non-A. Si cette option intéresse un joueur, il doit le signaler à son MJ.

Les points d'expérience peuvent aussi vider l'Ubik de quelques SM (*cf. Les règles*).

Le nerf de la Résistance

L'argent permet de payer les armes, les munitions, les pots-de-vin, les contacts... Il y a de nombreuses circonstances dans la vie d'un Résistant où les fonds ordinaires qui lui servent à vivre ne suffisent plus. Dans ce cas, il peut espérer faire appel à un camarade plus fortuné que lui... Ou tenter de ramasser de l'argent de toutes les manières possibles et imaginables. Et Dieu sait si les mafiosi ont de l'imagination dans ce domaine. Il existe deux formes de gain d'argent.

DEVENIR PLUS FORTUNÉ

La première et la plus rare forme de gain d'argent consiste à s'enrichir durablement de sorte que son niveau de vie augmente, c'est-à-dire à devenir plus Fortuné. Cela peut intervenir de deux manières.

En premier lieu, on peut gagner une promotion en s'impliquant davantage dans les agences, ce qui revient à devenir plus Administré ou en s'impliquant davantage dans les mafias, ce qui revient à devenir plus Corrompu.

En second lieu, on peut faire fructifier son argent, ce qui permet de gagner un niveau de Fortuné supplémentaire jusqu'à la prochaine promotion. Cette dernière peut d'ailleurs nuire au personnage ! D'autres personnes peuvent en effet être promues à ses dépens.

Le MJ est invité à utiliser cette première éventualité avec la plus grande précaution, dans un sens comme dans l'autre, c'est-à-dire d'éviter de faire trop souvent augmenter ou trop baisser le niveau de Fortuné. Il serait ridicule d'arriver, en trois scénarios, à une table uniquement composée de magnats de l'industrie et de *capo di tutti le capi* ou de vagabonds sans ressource. De plus, dans la mesure où cet attribut représente un vaste éventail de facteurs, depuis les économies jusqu'au salaire en passant par la capacité de crédit et la quantité de gens susceptibles de fournir des fonds, il devrait falloir des efforts démesurés pour le modifier.

LE GRISBI

L'autre méthode d'enrichissement est plus passagère, mais plus facile à mettre en action. Il s'agit d'accumuler des points de grisbi (*cf. Les rouages des* twisted 50s). Pour l'essentiel, tout cela est laissé à la discrétion des Résistants, qui choisiront comment ils souhaitent accumuler les liquidités. En certaines occasions, lorsque des scénarios mettent en scène des sommes d'argent particulièrement importantes par exemple, la quantité de points de grisbi impliquée, donc susceptible d'être obtenue par les Résistants, sera précisée.

POINT DE VUE TECHNO DU MONDE

1952 : ÈRE INTERPLANÉTAIRE

6 août 1952 81e ANNEE Nlle SERIE 50 TUS

BILL LEE

L'EXTERMINATEUR DE CAFARDS

« Un cafard. Deux cafards. Trois cafards.
L'ombre des Quatre plonge l'Europole dans le noir.
Dix cafards. Cent cafards. Mille cafards.
Dix mille victimes d'un attentat cauchemar.
Cent mille, deux cents mille, trois cents mille cafards.
Des millions d'égarés crèvent de ne plus rien avoir à boire.
Un milliard, deux milliards, trois milliards de cafards.
Et cinq milliards d'administrés qui se refusent à voir. »

Âge : 32 ans.

Faction : Agences.
Groupe : agence de la Salubrité urbaine.
Occupation : exterminateur de cafards (modèle : enquêteur de satisfaction).

Fracture : Victime d'un événement paranormal.
Éducation : enseignement général.

TRAITS AVANTAGEUX
Hanté (3) depuis qu'il a vécu sa fracture (plus un niveau de Schizoïde).
Mémoire d'éléphant (2) (le MJ doit rappeler au joueur les détails des scénarios).
Puits de culture (3) (ND ◂ pour les tests de connaissances — hors sciences).

TRAITS DÉSAVANTAGEUX
Frêle (2) (moins un niveau d'Endurant).
Hostilité animale (2) (tous les animaux — même les lapins — sont agressifs).
Amnésie partielle (2) (certains jours Bill oublie qui il est).

CONTACTS
Stephen Ameillosky (ami d'enfance) ; Réactiver ; Disponible.
Oliver Gatekeeper (ancien collègue) ; Traquer ; Disponible.

JEU D'INFLUENCES
Assez Administré.
Pas Violent.
Pas Corrompu.
Peu Égaré.

Pouvoir : une fois par scénario, il peut organiser une opération au niveau d'un secteur qui réussit automatiquement. Le MJ estime le temps nécessaire à sa réalisation en sa qualité d'arbitre.
Devoir : il lui faut passer ses journées à exterminer des cafards ; parfois ses week-ends ; et souvent… oublier ses vacances !

RICHESSES
TUS : Assez Fortuné.
Second Marché : Pas Fortuné.
Points de Grisbi : 1.
Une arme Pas Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminé.
Endurance : Peu Endurant.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hanté : Peu Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

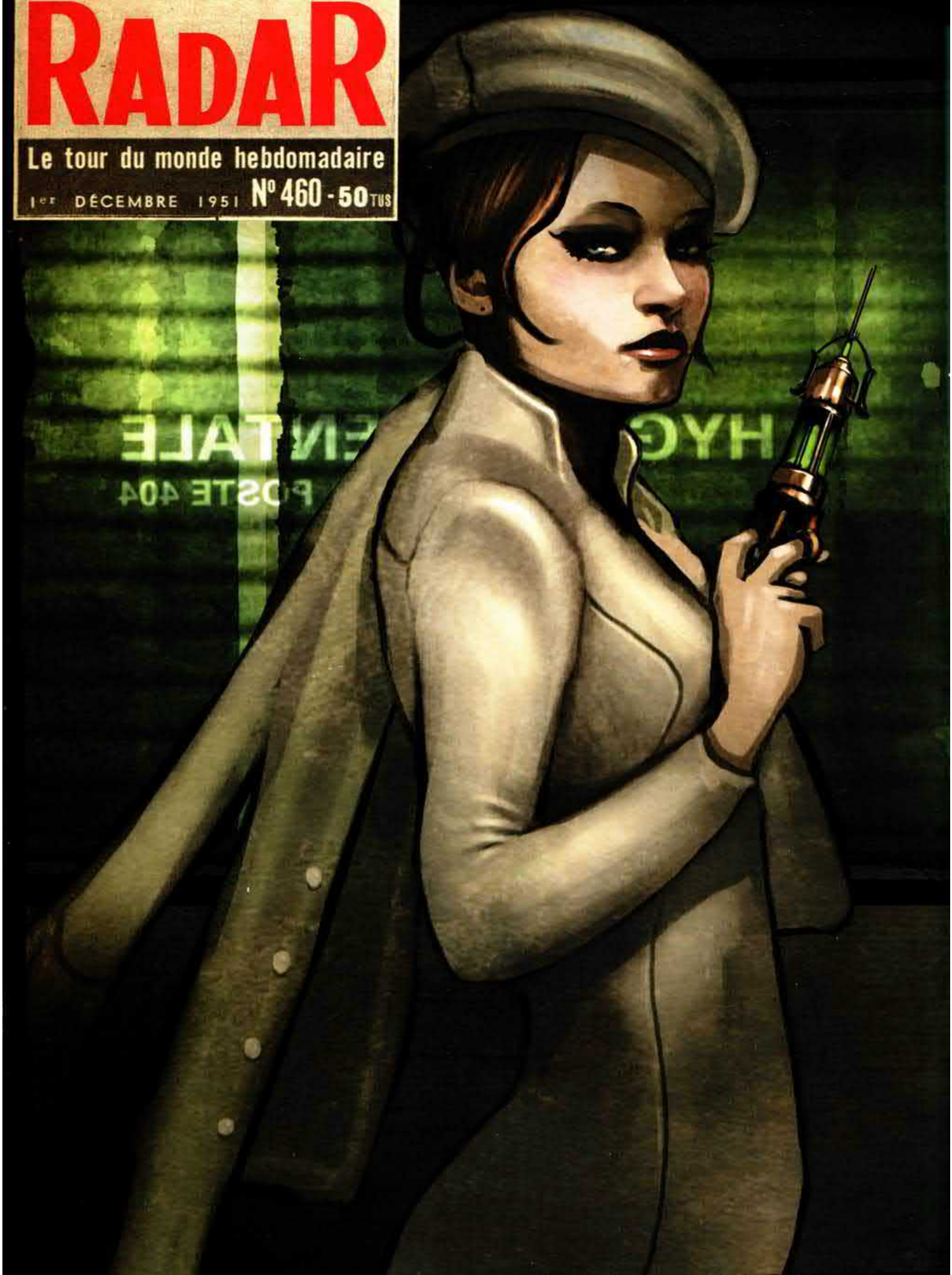
APTITUDES
Compétences : Amadouer ; Analyser ; Conduire ; Dissimuler ; Fouiller ; Fuir ; Interroger ; Mémoriser ; Négocier ; Se Repérer.
Manœuvres : aucune.
Domaines : Novlangue ; Europole ; PARENGAM ; UAA ; Interzone ; CAA ; Dossier ; Recoupements ; milieu des agents ; Littérature ; Automobile ; Contrat ; Flatterie ; Pulvérisateur ; Cafards ; Drogue ; Machine à écrire Clark Nova ; Écriture ; Pistolet.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

RADAR

Le tour du monde hebdomadaire

1er DÉCEMBRE 1951 Nº 460 - 50 TUS



LUCY KRACAUER

L'AGENT REPENTIE

Cher Directeur,
Je vous écris au sujet de la nouvelle agent directrice Lucy Kracauer.
Elle est très compétente, là n'est pas la question, mais elle semble nourrir trop de compassion à l'égard de nos patients.
Elle a autorisé un patient maniaco-dépressif à rendre visite à sa famille, et il en a profité pour fuir.
Ceci ne l'a pas empêchée de recommencer avec un épileptique.
Pire, elle a interdit la thérapie électroconvulsive dans toute la clinique, alors que cette méthode donnait des résultats plus que satisfaisants lorsqu'il s'agissait de stopper des crises délirantes.
Enfin, elle a empêché la castration d'un patient, qui avoue lui-même être homosexuel.
Je tiens donc à vous prévenir de ces agissements. Comme vous le savez, notre mission ne peut souffrir de trop de sentimentalisme. En agissant de la sorte, elle a peut-être condamné des centaines de milliers de personnes à des souffrances terribles.
Je vous prie de croire, Monsieur le Directeur, à l'assurance de mes sentiments respectueux.

Kenji Tsiolakis, agent psychochirurgien.

Âge : 31 ans.

Faction : Agences.
Groupe : agence de l'Hygiène mentale.
Occupation : agent médecin (modèle : agent enquêteur).

Fracture : Victime d'un événement paranormal.
Éducation : enseignement supérieur.

TRAITS AVANTAGEUX :
Vrai pro (2) (2 Aptitudes supplémentaires).
Charismatique (3) (ND ◂ pour les tests sociaux : Amadouer, Interroger, Séduire, etc.).
Déterminée (3) (plus un niveau de Déterminée).

TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Altruiste (1).
Agoraphobe (3) (ND ▸▸ dans les grands espaces).
Mortel ennemi (2) (un petit groupe terroriste qui l'accuse d'avoir torturé et tué leur chef. C'est totalement vrai et cela remonte à ses débuts à l'agence de l'Hygiène mentale. Il n'était qu'un patient parmi tant d'autres...).

CONTACTS :
Valentine Galleron (amante), Camper, Assez Disponible.
Plagio Seberensky (ancien patient), Imiter, Peu Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Assez Administrée.
Pas Violente.
Pas Corrompue.
Peu Égarée.

Pouvoir : une fois par scénario, elle peut organiser une opération au niveau d'un secteur qui réussit automatiquement. Le MJ estime le temps nécessaire à sa réalisation en sa qualité d'arbitre.
Devoir : il lui faut passer ses journées dans son bureau d'agence, parfois ses week-ends, et souvent... oublier ses vacances !

RICHESSES :
TUS : Assez Fortunée.
Second Marché : Pas Fortunée.
Points de Grisbi : 1.
Une arme Pas Pénétrante au choix.

Volonté : Déterminée.
Endurance : Assez Endurante.
Pas Protégée (vêtements simples).

NON-A : oui.
Hantée : Peu Schizoïde.
Effet(s) ubik :
Portail organique : Douée.
Déstabilisation : Assez Douée.

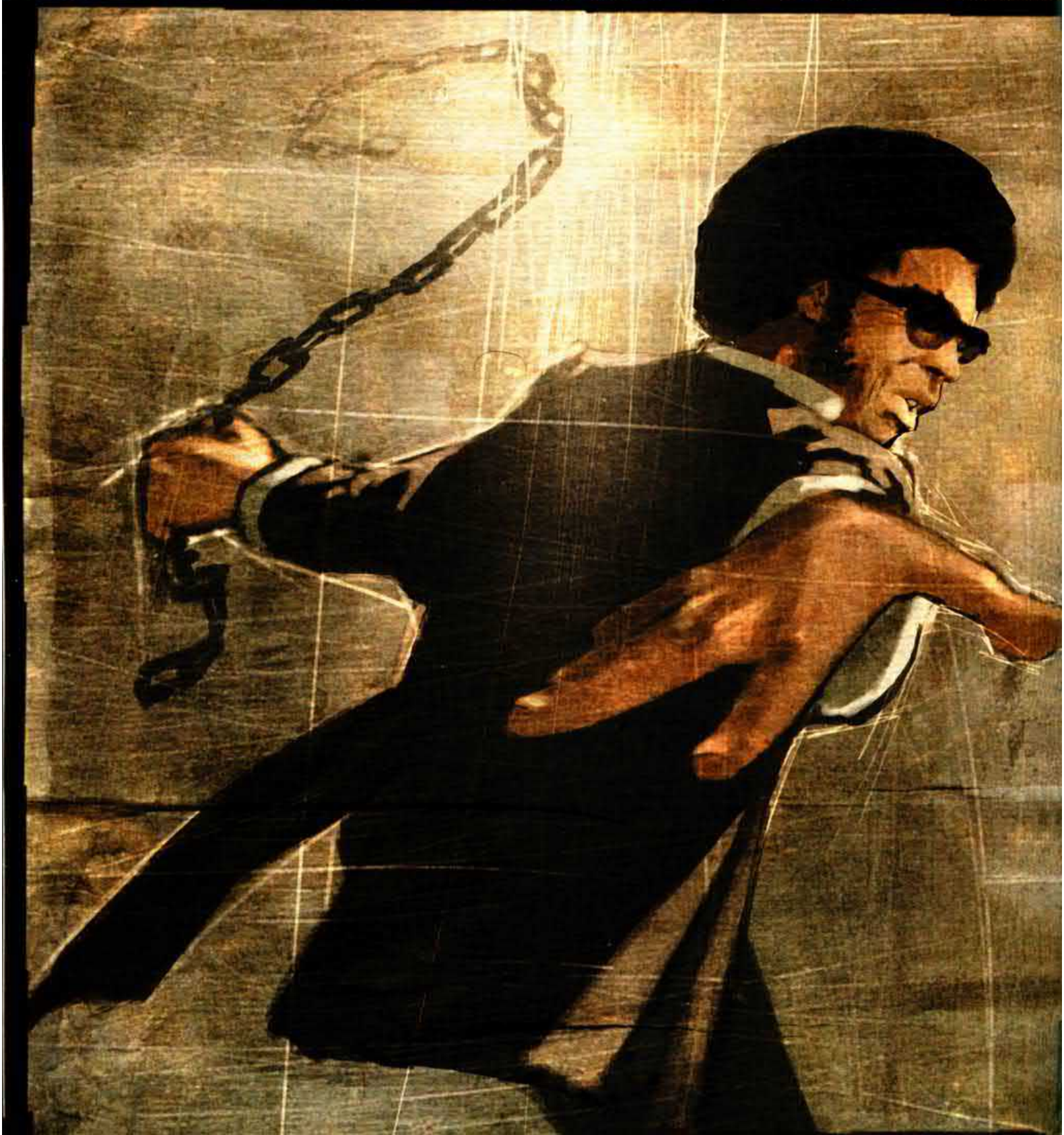
APTITUDES :
Compétences : Amadouer ; Analyser ; Archiver/Fouiller dans des archives ; Commander ; Déceler ; Détecter ; Enseigner ; Expérimenter ; Interpréter ; Séduire ; Soigner.
Manœuvres : Opérer.
Domaines : Novlangue ; Europole ; Univ-London Prestige ; Alt-Paris ; Agent procureur ; Agence de l'Hygiène mentale ; Peinture ; Dossier ; Seringue ; Recoupement ; Foule ; Trousse médicale.

Compétences non-A : Modeler.
Domaines non-A : non-Espace ; non-Organe ; non-Émotion.

DETECTIVE

L'HEBDOMADAIRE DES SECRETS DU MONDE

N° 287 - 31 décembre 1951 TOUS LES LUNDIS 35 Tus EUROPE



DOBROMIR N'DALE

OMBRE SANGLANTE

« Ouais, c'est un noir, pas très grand. Toujours souriant, très poli. Il se déplace un peu comme un chat, vous savez. On ne l'entend jamais arriver.
— Vous le connaissez donc !
— Non, pas vraiment, il vient juste acheter du vin de temps en temps, vous savez.
— Vous pourriez nous aider à le coincer.
— Oui, bien sûr. Qu'est-ce qu'il a fait ?
— Extorsion, racket, assassinat et plein d'autres choses. Il est soupçonné d'appartenir au Possé.
— Ah oui, d'accord… Mais là, non. Ça va pas être possible en fait. C'est pas parce que je le vois une fois par mois que je peux vous aider vous savez.
— Vous avez dit oui, il y a trente secondes.
— Euh, ouais… Mais là, c'est plus pareil. Je ne veux rien avoir à faire avec des gens du Possé. Il y a plein de sorciers chez eux ! Ils peuvent vous torturer à distance, vous savez ! Et puis, vous pouvez pas m'obliger !
— Article 47-b du Règlement : "Tout administré se doit d'aider les agents enquêteurs." Méconnaissance du Règlement et refus d'obéissance à un agent enquêteur dûment assermenté ; vous risquez six mois dans un centre de la Réhabilitation individuelle.
— Mais c'est injuste !
— Oui, monsieur, mais la vie est injuste. »
Conversation dans une franchise de vins de Néo-Lisbonne

Âge : 39 ans.

Faction : Mafias.
Groupe : Possé.
Occupation : porte-flingue.
Fracture : En proie à des hallucinations (développées à partir de Traumatisme visuel).
Éducation : enseignement général.

TRAITS AVANTAGEUX :
Amis influents (1) (Andria B. Barracus +1 niveau de Disponibilité).
Nerfs d'acier (3) (ND ◂ pour les tests de moral et de surprise).
Costaud (3) (ND ◂ pour les tests mettant uniquement la force en jeu et +2 points de dégâts en mêlée et au corps à corps).

TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Recherché (4) (agence de la Réhabilitation individuelle europolitaine).
Sommeil de plomb (1) (quasiment impossible de le réveiller s'il n'a pas dormi ses huit heures).

CONTACTS :
Antoine Duchemin (il a une dette envers Dobromir), Ruiner, Assez Disponible.
Andria B. Barracus (ils ont fait partie de la même unité de combat), Bidouiller, Assez Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Pas Administré.
Peu Violent.
Assez Corrompu.
Pas Égaré.

Pouvoir : protégé par un affranchi du Possé. Il peut écarter un groupe du Possé s'il parvient à prouver aux siens que le chef de ce groupe collabore avec un autre membre des Quatre.
Devoir : il doit obéir à cet affranchi.

RICHESSES :
TUS : Pas Fortuné.
Second Marché : Assez Fortuné.
Points de Grisbi : 0.
Une arme Peu Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminé.
Endurance : Assez Endurant.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hanté : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

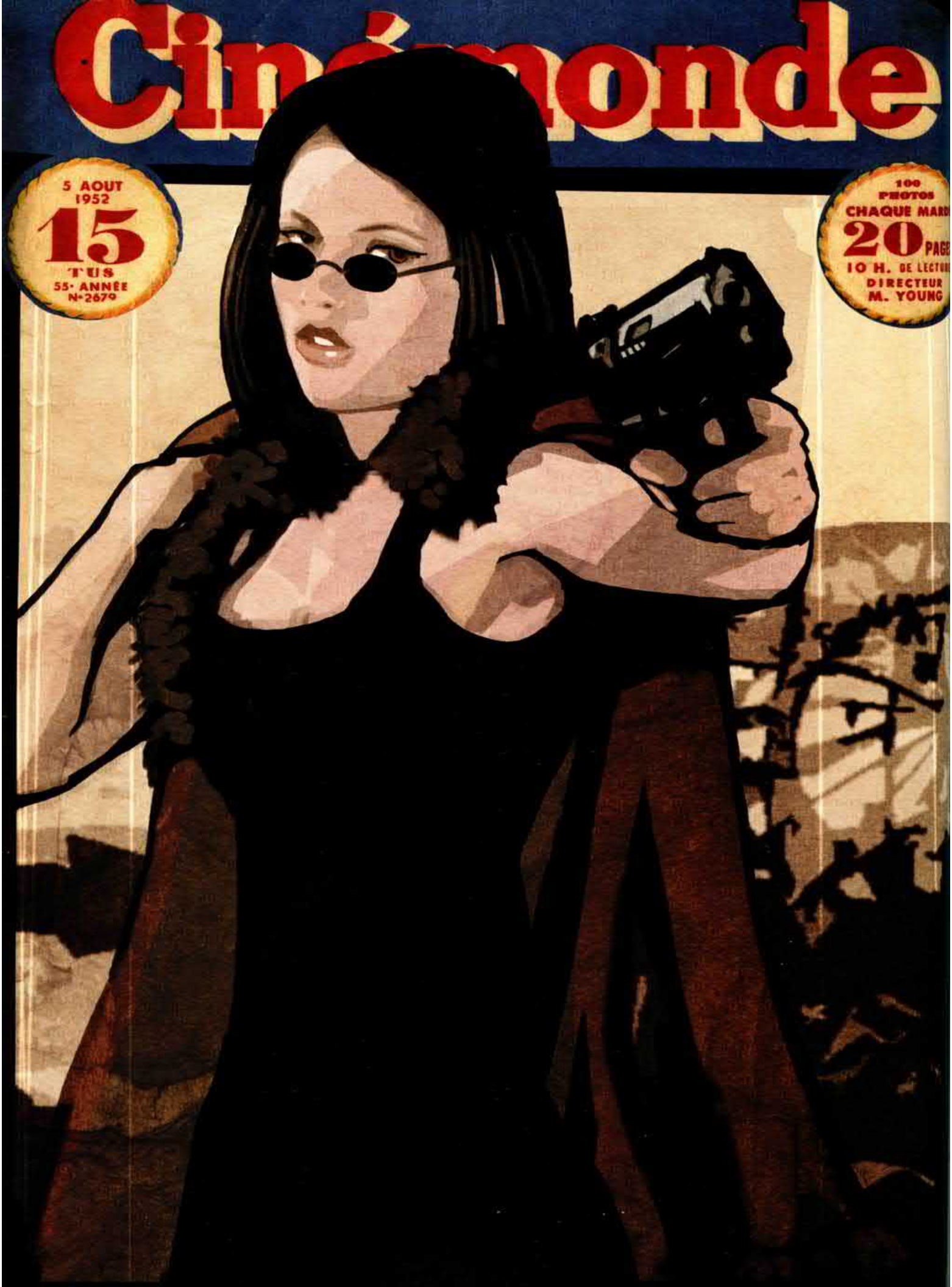
APTITUDES :
Compétences : Analyser ; Détecter ; Faire cracher ; Fouiller ; Frapper ; Impressionner ; Interroger ; Jouer ; Mémoriser ; Ravaler ; Tirer.
Manœuvres : Cogner.
Domaines : Novlangue ; Créole ; Europole ; Archipel des rêves (Caraïbes) ; Indus-London ; Dossier ; Sculpture ; Marabouts ; Recoupements ; Chaînes ; Armes.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

Cinémonde

5 AOUT 1952
15
TUS
55e ANNÉE
N°2679

100 PHOTOS
CHAQUE MARD
20 PAGE
10 H. DE LECTUR
DIRECTEUR
M. YOUNG



GINA SCARPULLAZZI

FEMME FATALE

« Putain ! C'est qui cette poupée ? !
— Qui ça ? La maitresse de Wesson ?
— Ouais, celle en rouge, avec la sublime chute de reins.
— C'est Cina et je te déconseille de t'y frotter.
— Ça va ! Wesson ne m'fait pas peur !
— Je te parle pas de Wesson, mais d'elle. Tu connais Ho Mac Niels du bureau d'assurance du voyageur métropolitain ?
— Celui qu'a qu'une couille ?
— Ouais. Eh bien, un soir, il a cru qu'elle l'allumait, et il a essayé de se la faire dans une ruelle. Elle a refusé. Il l'a traité d'allumeuse et de gouinasse, et il l'a forcée à lui faire une pipe.
— Ouais, et alors ?
— Ben, il avait encore ses deux couilles à cette époque... »

Conversation dans un bar de Alt-Paris 2.

Âge : 28 ans.

Faction : Mafia.
Groupe : Cosa Nostra / famille Scarpullazzi.
Occupation : taupe ; proche des agences.

Fracture : Mafioso altruiste.
Éducation : école de la rue.

TRAITS AVANTAGEUX :
Aimée (2) (ND ◂ pour les tests sociaux avec ses voisins).
Calme communicatif (3) (- 1 SM par opération).
Magnétisme animal (3) (ND ◂ pour Amadouer ; Apprivoiser et Séduire).

TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Code moral (2) (toujours aidé sa famille et ses amis).
Impulsive (2) (test de Déterminé Peu Difficile en cas de provocation).
Amnésie partielle (2) (Enfant ; elle a assisté au viol de sa mère par son grand-père ; Paolo ; le chef de famille).

CONTACTS :
Robert Wesson (Directeur d'agence ; amant de Gina) ; Commanditer ; Peu Disponible.
Victorio Scarpullazzi (cousin de Gina) ; Ventiler ; Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Peu Administrée.
Pas Violente.
Corrompue.
Pas Égarée.

Pouvoir : Protégée par Paolo Scarpullazi ; chef de famille et grand-père de Gina. Elle peut écarter un mafioso du scénario si celui-ci appartient à la Cosa Nostra.
Devoir : Obéir en toute circonstance à Paolo.

RICHESSES :
TUS : Peu Fortunée.
Second Marché : Fortunée.
Points de Grisbi : 0.
Une arme Pas Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminée.
Endurance : Assez Endurante.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hantée : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

APTITUDES :
Compétences : Baratiner ; Déceler ; Dissimuler ; Escamoter ; Frapper ; Fuir ; Se Repérer ; Séduire ; Surveiller ; Survivre ; Viser.
Manœuvres : aucune.
Domaines : Novlangue ; Ancitalien ; Europole ; BARMARO ; PARENGAM ; Famille Scarpullazzi ; Bas-fonds ; Agences ; Armes ; Pistolet ; Poings ; Portefeuille ; Immeuble ; Bretelle ; Soutien-gorge ; regard de braise.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

ALT-PARIS

TCHATCHE

N° 440 SAMEDI 14 SEPT. 1952 50 Tus

Interzone 60 Tus — G. E. A. 65 Tus

SARAH

TERRORISTE EN CHUTE LIBRE

« La photo que vous avez devant vous a été prise dans le bureau de l'agence de la Paix 44 de BERSCANPOL, quinze minutes avant l'attentat. Elle s'appelle Sarah Pickleman, elle a 29 ans. Elle...
— Qu'est-ce que vous racontez ? Ce n'est qu'une gamine !
— C'est vrai. Vous n'allez pas quand même pas nous faire croire qu'une femme a réussi à détruire une complète unité Panzer à elle seule ? !
— Laissez-le finir !
— Elle a passé son Concours dans la prestigieuse université de Alt-Copenhaguen, et est sortie major de sa promotion. Bref, elle était promise à une brillante carrière dans les agences sectorielles. Il y a huit mois, elle n'est plus venue à son bureau. Deux semaines après, celui-ci s'écroulait à cause d'une bombe. Un témoin affirme avoir vu une femme correspondant à sa description sortir du bureau juste avant l'explosion. Celle-ci a causé quatre-vingt-six morts, et au moins le double de blessés. Ce n'est ni une femme, ni une gamine. C'est un chien de guerre enragé qui n'hésite pas à tuer !
— Vous voulez dire que...
— Oui, elle doit rejoindre Nouvel Empire. À n'importe quel prix. »

Conversation, quelque part à Alt-Wien.

Âge : 34 ans.

Faction : Terroristes.
Groupe : isolée.
Occupation : femme de la situation.

Fracture : rébellion sanglante.
Éducation : école de la rue.

TRAITS AVANTAGEUX :
Déterminée (5) (+ 2 niveaux de Déterminé).
Résistante à la douleur (3) (ND minimum décalé d'un niveau).
TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Code moral (1) (protége les enfants).
Altruiste (1) (cherche à faire le bien).
Tête brûlée (3) (ne fuit jamais un combat).
Recherchée (1) (par le capitane Wulfenstein de l'agence de la paix).

CONTACTS :
Justin Giberon (a connu Sarah gamine), Opérer, Peu Disponible.
Andria B. Barracus (a un petit faible pour Sarah), Bidouiller, Assez Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Pas Administrée.
Assez Violente.
Pas Corrompue.
Peu Exclue.
Pouvoir : Demander à un autre terroriste isolé de commettre un assassinat.
Devoir : Gérer une planque pouvant accueillir trois autres terroristes isolés.

RICHESSES :
TUS : Pas Fortunée.
Second Marché : Pas Fortunée.
Points de Grisbi : 0.

Volonté : Très Déterminée.
Endurance : Assez Endurante.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hantée : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

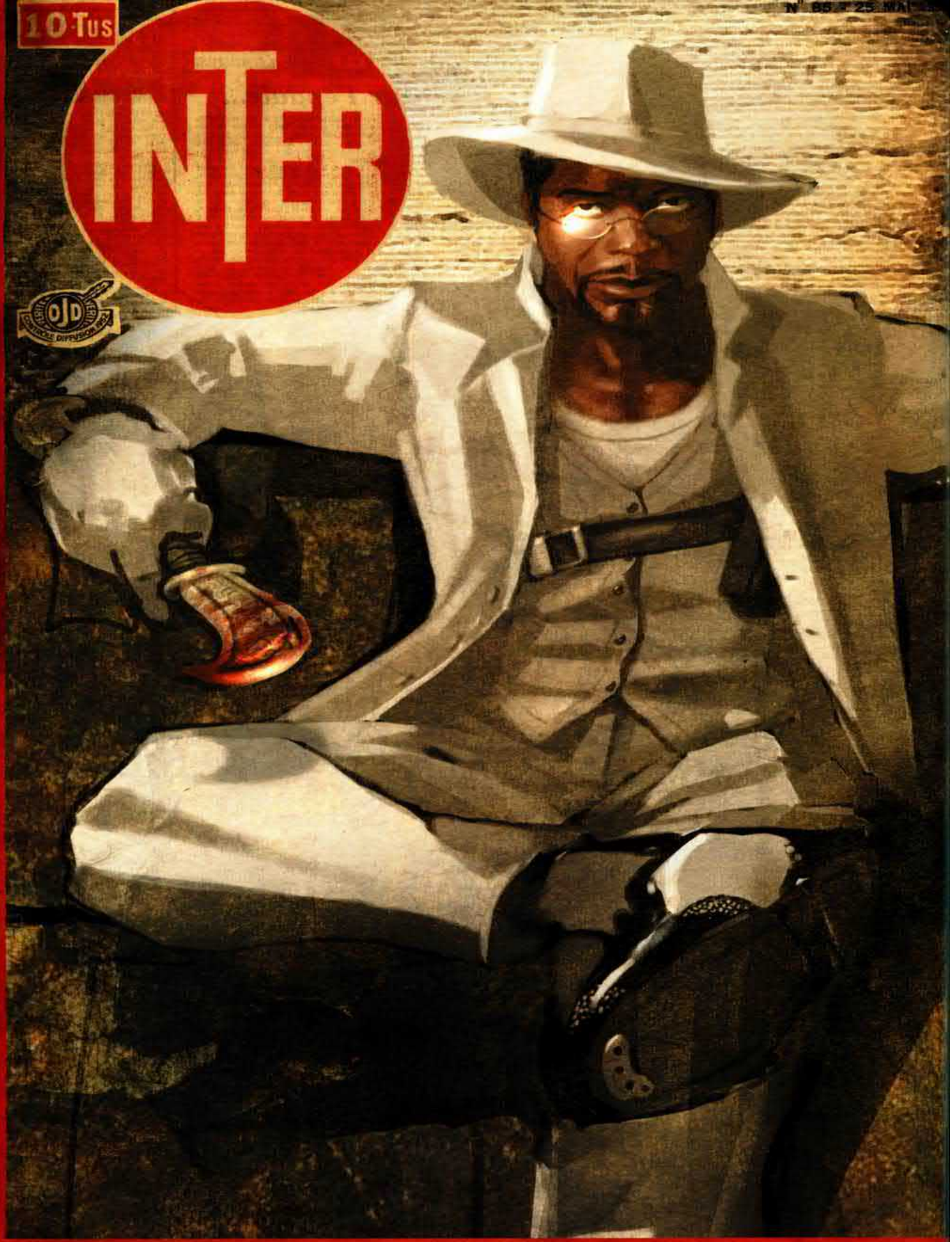
APTITUDES :
Compétences : Analyser, Conduire, Détecter, Escamoter, Esquiver, Frapper, Impressionner, Se Cacher, Se Dépasser, Se repérer, Survivre, Tirer, Viser, Voltiger.
Manœuvres : aucune.
Domaines : Novlangue ; Europole, BERSCANPOL, Portefeuille, immeuble, poings, bas-fonds, mode vestimentaire, automobiles, armes automatiques, pistolets, fusils à pompe.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

10 Tus

INTER

N° 65 - 25 MAI



L'HEBDOMADAIRE ALT-PARISIEN DE L'ACTUALITÉ 10T

EMILIEN N'GOUMÉ

ASSASSIN POUR LA BONNE CAUSE

ÉMILIEN N'COUMÉ
RECHERCHÉ MORT OU VIF

Noms d'emprunt : Pablo F. Ratsimbazafy, Heinrich Wong, Sören Takana, James Koumba.

Date de naissance : 3 septembre 1920.
Lieu de naissance : Libreville, Cabon.
Taille : 1m70.
Poids : 68 kg.
Corpulence : Moyenne.
Cicatrices : longue de 20 cm, sous l'épaule gauche.

Cheveux : Noirs.
Yeux : Marrons.
Teint : Mat.
Sexe : Masculin.
Nationalité : Cabonaise.
Subver : t.

Observations : N'Coumé affectionne le port du chapeau et les habits sur mesure.

Recherché par l'agence de la Paix pour trente-huit actes subversifs, dont de nombreux attentats perpétrés en Europole entre 1948 et aujourd'hui. Il est responsable de la mort de plus de cinq mille administrés. Il est soupçonné d'être lié au réseau terroriste Bugnus.

IL EST CONSIDÉRÉ COMME UN ENNEMI PUBLIC, ARMÉ ET EXTRÊMEMENT DANGEREUX. SI VOUS POSSÉDEZ QUELQUE INFORMATION QUE CE SOIT SUR ÉMILIEN N'COUMÉ, VEUILLEZ LA COMMUNIQUER AU BUREAU LOCAL DE L'ACENCE DE LA PAIX.

RÉCOMPENSE
L'agence de la Paix est prête à payer 100 000 TUS pour toute information menant directement à la neutralisation d'Émilien N'Coumé.

Âge : 32 ans.

Faction : Terroristes.
Groupe : Bugnus.
Occupation : assassin.
Fracture : Sceptique.
Éducation : enseignement supérieur.

TRAITS AVANTAGEUX :
Visage impénétrable (2) (ND ▸ pour percer à jour ses mensonges et ses baratins).
Résistant à la douleur (3) (ND ▸ pour le Torturer ou lui Faire cracher quelque chose, les ND dus aux blessures sont diminuer de un).
Nerfs d'acier (3) (ND ◂ pour les tests de moral et de surprise).

TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Sadique (2) (test de Déterminé Peu Difficile pour ne pas torturer une victime sans défense).
Recherché (4) (par l'agence de la Paix europolitaine).

CONTACTS :
Hector M. Murdock (compagnon de cellule), Piloter, Assez Disponible.
Fluggy-les-bons-tuyaux, Se Renseigner, Peu Disponible.

JEU D'INFLUENCES:
Pas Administré.
Assez Violent.
Peu Corrompu.
Pas Égaré.

Pouvoir : ordonner un assassinat.
Devoir : gérer en permanence une planque pouvant accueillir trois personnes pendant un mois.

RICHESSES :
TUS : Pas Fortuné.
Second Marché : Peu Fortuné.
Points de Grisbi : 0.
Une arme Assez Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminé.
Endurance : Assez Endurant.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hanté : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

APTITUDES :
Compétences : Archiver/Fouiller dans des archives ; Baratiner ; Commander ; Détecter ; Dissimuler ; Enseigner ; Frapper ; Interpréter ; Se Cacher ; Se Faufiler ; Tirer ; Torturer ; Viser.
Manœuvres : aucune.
Domaines : Novlangue ; Europole ; PARENGAM ; Dossier ; Agence de la Paix ; Agent de la Paix ; Terroriste ; Peinture ; Chimie ; Afrique ; Armes ; Lame de Bugnus ; Pistolet ; Gardes.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

10 TUS

INTER

N° 82 - 05 MAI

L'HEBDOMADAIRE ALT-PARISIEN DE L'ACTUALITÉ 10T

MAGGIE WONG

L'ARTISTE UNDERGROUND

14 janvier 1952
La toile est presque achevée, mais je n'ai toujours pas résolu ce problème de rouge. Il n'a pas la bonne teinte. Trop fade, pas assez vif. Demain, j'irai voir Oumbassa. Il lui reste sans doute quelques pots du stock de peinture volé à l'agence de l'Art social.

15 janvier 1952
Oumbassa n'était pas chez lui. Du coup, je suis allée voir les œuvres « exofuturistes » de Marinetti exposées à « La galerie de l'avenir. Venez ! Vous n'aurez que du plaisir ! »... Ses œuvres sont toujours aussi écœurantes. Elles sont un hymne à la déshumanisation, affirmant que chaque homme n'est qu'un rouage de la grande machine des agences. Je ne comprends pas que les gens ne se révoltent pas en voyant ça...
Je n'ai toujours pas trouvé de rouge convenable. J'ai les œuvres de Marinetti qui se baladent dans ma tête. Je crois que je vais mal dormir.

16 janvier 1952
J'ai trouvé ! Aujourd'hui, il y a eu un attentat à côté de chez moi, sur un bureau du Bien-être. La révélation m'est venue en voyant un homme hagard qui semblait chercher une âme secourable. Son visage était recouvert de sang. Rouge. C'est ce rouge que je cherchais... Le rouge de la révolte.

Extrait du journal de Maggie Wong.

Âge : 28 ans.

Faction : Égarés.
Groupe : rêveurs.
Occupation : artiste décadente.

Fracture : Artiste subver.
Éducation : enseignement général.

TRAITS AVANTAGEUX :
Inspirée (2) (ND ◂ sur les tests de Créer).
Doigts de Fée (3) (ND ◂ sur les tests mettant en jeu l'agilité manuelle — Crocheter ou Escamoter par exemple).
TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Sommeil de plomb (1) (quasiment impossible de la réveiller si elle n'a pas dormi ses huit heures).
Faible (2) (ND ◂ sur les tests mettant en jeu la force brute).

CONTACTS :
Oumbassa Wang (fan des œuvres de Maggie), Voler, Disponible.
Billy Hong (dette envers le frère de Maggie), Plomber, Peu Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Pas Administrée.
Pas Violente.
Peu Corrompue.
Égarée.

Pouvoir : un objet Assez Illégal ou faire appel à trois contacts, le temps d'un scénario.
Devoir : maintenir son anonymat et sa liberté.

RICHESSES :
TUS : Pas Fortunée.
Second Marché : Peu Fortunée.
Points de Grisbi : 2.
Une arme Pas Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminée.
Endurance : Assez Endurante.
Pas Protégée (vêtements simples).

NON-A : non.
Hantée : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

APTITUDES :
Compétences : Analyser, Baratiner, Créer, Détecter, Fouiller, Frapper, Fuir, Interpréter, Interroger, Mémoriser, Réaliser, Survivre.
Manœuvres : Feinter.
Domaines : Novlangue ; Europole ; Grand Bond en Avant ; Néo-Berlin ; Triangle ; Dossier ; Peinture ; Recoupements ; Subvers ; Art social ; Rêveurs (faction d'égarés) ; Agence de la Réhabilitation individuelle ; Couteau ; Pinceau.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

VOILA

EUROPOLE MAGAZINE

REVUE HEBDOMADAIRE N° 511 SEMAINE DU 28 NOVEMBRE AU 4 DECEMBRE 1951 40 Tous

DAVID VINCENT

LE FUGITIF ILLUMINÉ

« Ne croyez pas ce que vous disent les agences. Elles vous mentent !
Elles disent que les Étrangers arrivent. C'est faux !
Ils sont déjà là. Ils ont peut-être toujours été là.
Je les ai vus. Ils ont une forme humaine.
Mais ils n'ont pas réussi à nous copier entièrement.
Ils se cachent dans de grands imperméables noirs.
Leur voix est différente. Éraillée, métallique.
Nous devons apprendre ce qu'ils veulent.
Je sais que parmi vous, comme moi, certains les ont vus.
Vous devez le dire à vos familles, vos amis...
Que tous sachent qu'ils marchent parmi nous,
Que tous sachent qu'il faut se méfier,
Et qu'enfin se fissurent les murs du mensonge ! »

Dazibao retrouvé sur de nombreux immeubles de la zone Abucso.

Âge : 33 ans.

Faction : Égarés.
Groupe : aucun.
Occupation : transitaire (en fait, fugitif).

Fracture : Convaincu.
Éducation : enseignement général.

TRAITS AVANTAGEUX :
Empathe (4) (ND ◂ pour Amadouer, Apprivoiser, Baratiner, Séduire, Déceler).
Pensées claires (3) (ND ◂ pour les tests nécessitant de la concentration — une action minutieuse, un problème mental, etc.).
TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Recherché (4) (par l'agence des Étrangers europolitaine).
Tendance paranoïaque (1).

CONTACTS :
Akozawa Miratoki (il croit en David), Dévoyer, Disponible.
Billy Hong (il a une dette), Plomber, Peu Disponible.

JEU D'INFLUENCES :
Pas Administré.
Pas Violent.
Peu Corrompu.
Égaré.

Pouvoir : un objet Assez Illégal ou faire appel à trois contacts, le temps d'un scénario.
Devoir : maintenir son anonymat et sa liberté.

RICHESSES :
TUS : Pas Fortuné.
Second Marché : Pas Fortuné.
Points de Grisbi : 2.
Une arme Pas Pénétrante au choix.

Volonté : Assez Déterminé.
Endurance : Assez Endurant.
Pas Protégé (vêtements simples).

NON-A : non.
Hanté : Pas Schizoïde.
Effet(s) ubik : aucun.

APTITUDES :
Compétences : Analyser ; Bricoler ; Conduire ; Crocheter ; Fouiller ; Frapper ; Interroger ; Mémoriser ; Réparer ; Se Déguiser ; Se Faufiler.
Manœuvres : aucune.
Domaines : Novlangue ; Europole ; PARENGAM ; Triangle ; Automobile ; Milieu des agents ; Ton convaincant ; Vêtements ; Dossier ; Recoupements ; Voix ; Porte ; Outils de crochetage ; Écriture ; Ruelles.

Compétences non-A : aucune.
Domaines non-A : aucun.

Les Résistants ont tous connu une Fracture, un instant où quelque chose s'est brisé en eux, où ils ont commencé à douter des *twisted 50s*, des agences et de la marge. Qu'ils aient perdu leurs illusions d'enfant, qu'ils aient embrassé la cause terroriste, celle des mafias ou encore celle des agences, qu'ils soient convaincus de la présence des Étrangers sur Terre ou de l'existence de pouvoirs paranormaux, tous ont vécu un moment qui a changé leur façon de concevoir les *twisted 50s*.
Convaincus que la chose étrange qui corrompt les cœurs et gangrène les âmes se répand à travers le monde, ils ont décidé de rejoindre la Résistance suite à la lecture de l'*Appel des catacombes*.

FRACTURES PRÊTES À JOUER

Artiste subver

Depuis que vous êtes enfant, vous êtes passionné par une forme d'expression artistique. Votre mère vous a toujours encouragé dans cette voie, à l'inverse de votre père qui travaillait à l'agence de l'Art social. Les thèmes que vous abordiez n'étaient pas en adéquation avec la politique de cette agence. Malgré — ou grâce à — cela, vous avez persévéré. C'était là votre révolte contre l'autorité parentale et, surtout, contre le diktat social. Vous avez suivi des cours du soir à l'agence de l'Enseignement pour les professions à caractère artistique mais, en secret, vous étudiiez avec un artiste subver. Cet égaré vous a fait comprendre que le monde pouvait être différent, et peut-être même meilleur…
Un jour, il y a douze ans, il y eut une rafle dans le bloc où votre mentor logeait. Des agents de l'Art social l'arrêtèrent. On ne le revit jamais. Depuis, vous vous sentez responsable de sa disparition. Non sans raison, car si votre père n'avait pas trouvé des œuvres signées de sa main dans votre chambre, cela ne se serait sans doute jamais produit.
Pourtant, quelque chose vous rassure. Même si votre maître est mort, sa mémoire vit en vous. À chaque fois que votre regard s'attarde sur l'unique œuvre que vous possédez encore de lui, vous sentez qu'elle vous délivre un message et une mission : témoigner en son nom dans la Résistance.

Convaincu

Tout a commencé par une nuit sombre, le long d'une route de campagne solitaire, alors que vous cherchiez un raccourci que jamais vous ne trouvâtes. Cela a commencé par une auberge abandonnée, et par un manque de sommeil qui vous avait rendu trop las pour continuer votre route. Cela a commencé par des lumières dans le ciel et l'atterrissage d'un véhicule étrange, sans doute venu d'une autre galaxie. Maintenant, vous savez que les Étrangers sont là, qu'ils ont forme humaine, mais qu'un détail permet de les identifier : leur voix. Crissante et stridente comme le bruit d'une craie qui dérape sur un tableau noir. Depuis, vous savez qu'il vous faut convaincre un monde incrédule que le cauchemar a déjà commencé ; mais pour cela il vous faut des preuves. C'est pour cette raison que vous avez rejoint la Résistance. Pour découvrir la vérité et la dévoiler à la face du monde. Einstein ne croit pas aux Étrangers ? Tant pis, il arrive aux plus grands de faire des erreurs. Et si c'était vous qui aviez tort ? Impossible. Vous les avez vus. Vous êtes un quêteur de vérité de la Résistance.

Épiphanie citoyenne

Il y a quelques années, alors que vous suiviez sur le photofluide une émission de radio ou un reportage recommandé par l'agence du Bien-être, la transmission fut interrompue quelques secondes. Lorsqu'elle reprit, le présentateur n'avait plus la même voix. Sur le coup, vous ne fûtes pas étonné. Après tout, il n'est pas rare que l'émetteur fasse des siennes. Bref, vous avez continué d'écouter. Le journaliste conseillait un film projeté dans un petit cinématographe de votre bloc dont vous n'aviez jamais entendu parler. Intrigué, vous vous y êtes rendu. C'est là que votre vision des choses a changé. Le film parlait simplement de la vie dans un petit bloc de l'Europole. Il vous a ouvert les yeux sur la tyrannie des agences et la folie de certains terroristes, sur le monde du futur qu'ils annoncent ainsi que sur la détresse qui règne un peu partout.
Quelques jours plus tard, vous avez voulu retourner voir le film, avec des amis. Le cinématographe était fermé. Il avait brûlé. Les voisins accusaient des mafiosi. Pourtant, plusieurs témoignages parlaient d'hommes en noir à la peau grise… Ignorant ce qu'il s'était réellement passé, vous avez décidé de chercher la vérité et vous avez rencontré des hommes et des femmes qui résistent à l'hégémonie du système des agences. Vous ignorez toujours quelle société pourrait remplacer celle qui vous opprime, mais une chose est sûre : les résistants vous aideront sans doute à trouver. Vos quêtes sont liées, votre connaissance des règlements est une aubaine pour eux et leur diversité d'opinions vous apporte des idées nouvelles. Vous êtes un visionnaire politique.

Expérience paranormale*

Il fait nuit. Le rythme de vos pas se confond avec celui de l'homme qui vous suit. Grand, vêtu d'un pardessus noir au col relevé, d'un chapeau mou et de gants de cuir, noirs eux aussi, il est semblable à tous ceux qui vous surveillent depuis quelques jours. En y réfléchissant bien, cela a commencé après qu'une colonie de blattes se soit installée dans votre immeuble. Pourtant, vous avez déjà reçu la visite des agents de l'Hygiène mentale et aucune agence n'organiserait une filature pour des blattes ! C'est forcément autre chose… Mais quoi ?
Le rythme des pas de l'homme s'accélère. Il se rapproche. La peur monte en vous, enserre votre gorge et étouffe votre esprit. Il est plus près…

Une affaire de bon sens

Cette liste n'est pas exhaustive, loin de là. Les Fractures présentées ne sont que des exemples et des cas particuliers destinés à inspirer les joueurs. Il ne faut en aucun cas les suivre à la lettre. Chaque joueur se doit d'inventer une Fracture propre à son Résistant — en accord avec le MJ.

De plus en plus près. La terreur vous envahit. Vous vous arrêtez. Il est derrière vous. Vous sentez son haleine glacée sur votre nuque. Une odeur d'asphalte vous envahit les narines et votre migraine vous reprend. Une sensation atroce, semblable à un marteau piqueur qui vous perforerait le crâne. Un cri déchire la nuit. Un cri atroce, inhumain. Ce n'est pas le vôtre. C'est celui de l'homme derrière vous. Sa peau est blanchâtre, crayeuse et pleine d'aspérités lui donnant un aspect rugueux. Ses yeux sont écarquillés, injectés de sang, sa bouche est tordue par la stupeur. Il ressemble à un mime ou à un acteur de film muet. Il a l'air terrorisé… Dans ses yeux, c'est votre propre peur que vous voyez, mais elle semble plus grande, plus puissante, plus vivante aussi. L'homme parvient à bouger au prix d'un terrible effort. Il tourne les talons et s'enfuit dans la nuit.

Vous êtes seul… La douleur est partie, le seul bruit que vous percevez est celui de votre cœur. C'est celui d'un homme traqué et affolé, mais c'est surtout celui d'un homme en vie. Vous l'ignorez encore, mais vous êtes un non-A. La seule chose dont vous êtes sûr est que la Résistance pourra vous apporter les réponses à vos questions, peut-être pas aujourd'hui, mais bientôt, très bientôt…

Guerrier dans l'âme

Vous avez fait la guerre. Vous avez tué, mais vous n'aviez pas le choix. C'était eux ou vous. Vous avez même fini par y prendre goût. Ce n'est pas tant le fait de tuer qui vous plaît que cette intense et paradoxale sensation de vivre alors que vous sentez l'ombre de la mort planer au-dessus de vous. Vous aimez le goût de la sueur et des larmes dans votre bouche, l'odeur du sang se mélangeant à celles de la poudre et de la peur. Ces sensations vous ont ouvert l'esprit. Lorsque vous combattez, lorsque vous sentez l'adrénaline couler à flot dans votre corps, vous oubliez vos peurs, vos doutes. Vous oubliez le monde dans lequel vous vivez, l'absurdité des agences et la folie des terroristes, l'aigreur des administrés et l'immobilisme des égarés. Vous oubliez tout. Vous êtes vivant.

Malheureusement, pour vous la guerre est finie. Peut-être avez-vous été blessé ou mis à pied pour désobéissance ou pacte avec l'ennemi, à moins qu'un agent n'ait égaré votre demande de prolongement de mobilisation. Toujours est-il que vous avez été muté dans une agence de l'Europole et que jusqu'à présent votre seul désir était de retrouver les sensations du champ de bataille, que le voile blanc se déchire et qu'à nouveau vous vous sentiez en vie. « Était », car tout a changé. Aujourd'hui, il y a la Résistance et, avec elle, vous retrouvez enfin ces sensations qui vous manquaient tant, mais surtout, vous savez que cette fois vous êtes du bon côté. Vous êtes un guerrier de la Résistance.

Incorruptible

Quand vous étiez petit, vos parents tenaient un bureau franchisé, un de ces nombreux magasins dépendant de l'agence des Ressources alimentaires. Régulièrement, une à deux fois par mois, deux de vos oncles venaient voir vos parents. Vous les aimiez bien, ils étaient gentils avec vous, mais vos parents, eux, en avaient peur. Vous ne compreniez pas pourquoi, jusqu'au jour où l'un d'eux frappa votre père. Il lui écrasa la tête sur le comptoir, saisit une bouteille et la lui fracassa sur le crâne. Votre mère hurlait. Elle tenta de s'interposer, mais fut frappée à son tour… Cet épisode est resté gravé dans votre mémoire, mais ce n'est que des années plus tard que vous avez compris que ces hommes n'étaient pas vraiment vos oncles. Depuis, vous avez décidé que jamais vous ne courberez l'échine, que jamais vous n'accepterez de vous compromettre avec ces gens. Aujourd'hui, vous êtes sans doute un agent ou un égaré convaincu qu'il faut bouter les mafias hors des titanopoles pour que la situation devienne meilleure, mais vous savez que ça ne suffira pas. C'est pour cela que vous êtes entré dans la Résistance. Parce qu'elle est la voie du milieu, entre la rigidité des agences et le danger de la marge. Garant de la moralité de votre cellule, vous êtes celui qui sait que la compromission n'est souvent qu'une bombe à retardement.

Mafioso altruiste

Vous avez vécu votre jeunesse dans un bloc de troisième zone comme disent les agents. Avec un vocabulaire un peu moins hypocrite, on appelle ça un bloc défavorisé et quand on vit dedans, une cité ou un bloczone. Alors forcément, votre vie n'était pas vraiment rose, entre les gangs et les agents de la Paix — plus répressifs qu'autre chose. Il fallait apprendre à jongler entre les contacts, les alliances, le second marché et les bureaux franchisés pour parvenir à trouver chaque jour de quoi manger. Cela dura jusqu'à ce qu'un riche personnage, un mafioso, arrive dans le bloc. Les actes de racket, les passages à tabac et les « ravalements » se multiplièrent. Les agences fermèrent les unes après les autres jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Alors, le calme revint. D'un seul coup. Le commerce reprit, la nourriture se fit plus abondante. Les gens retrouvèrent du travail chez « le bienfaiteur » du bloc. Les gangs se délitèrent et la paix s'instaura. Bien sûr, il fallait respecter quelques règles, il fallait parfois laisser sa place au cinéma ou au restaurant, mais c'était toujours pour des personnes « respectables », des amis du « bienfaiteur ». Pour la bonne cause, quoi.

Sans doute êtes-vous devenu un mafioso. En tous cas, vous faites partie de ceux qui pensent que les « organisations criminelles » sont une alternative aux agences. Temporaire, bien sûr, mais elles prouvent qu'un autre système est possible. C'est ainsi que vous avez rejoint la Résistance. Moins rigide que les mafias, elle est sans doute la solution médiane entre les agences et le crime organisé. Vous avez vos contacts et connaissez bien les réseaux de trafiquants. Vous êtes le « fournisseur » de votre cellule.

Rébellion sanglante

Votre vie allait pour le mieux, vous étiez un agent heureux travaillant dans une agence sectorielle quelconque. Vous viviez dans un joli bloc où les terroristes et les mafias n'avaient pas le droit de cité. Vous ne prêtiez pas trop attention aux rumeurs de blocs miséreux que les agences auraient désertés et, surtout, vous ne leur accordiez aucun crédit. Pourquoi douter de ceux qui nourrissent les administrés grâce au travail et aux opportunités de carrière qu'ils offrent ? C'est vrai, pourquoi douter ? Peut-être parce que les rumeurs ne sont pas seulement des rumeurs.

* : *cette Fracture donne un non-A.*

C'est en vous rendant dans une usine de retraitement de gaz que votre chute libre a commencé. Le bâtiment trônait près d'un lac d'ordures où des gamins sans famille, empoisonnés par le méthane, se battaient au milieu des rats et des poissons mutants pour des quignons de pain secs comme de la pierre et des morceaux de viande pourrie. Vous avez colporté ce que vous avez vu, mais évidemment, vos amis ont dédramatisé et votre agence a fait la sourde oreille. Alors, vous avez insisté, insisté, insisté, jusqu'à ce que votre directeur vous mette à la porte. Personne ne voulait vous écouter. Ni même vous entendre. Puis, il y a eu cet attentat sur le bâtiment de l'agence du Bien-être. Deux cent trente morts et près de cinq cents blessés. Certains étaient de vos amis, mais ça ne vous a fait ni chaud ni froid. Ils ne voulaient pas écouter.
Le monde est en guerre et les guerres sans morts n'existent pas. Depuis, vous êtes prêt à mourir pour la Cause. Laquelle? La vôtre! Vous savez que lorsque la mort vous prendra, vous ne serez pas le seul à partir. Les ceintures d'explosifs ont du bon parfois. Récemment, vous avez rejoint la Résistance. Les membres de votre cellule sont sans doute plus posés que vous, mais votre abnégation leur est précieuse et leur soutien vous aide à canaliser votre violence et à ne pas tomber dans les travers des terroristes…

Responsable d'expérimentations médicales*

Tout avait pourtant bien commencé: des études brillantes dans une des meilleures universités de l'Europole, puis un contrat pour un emploi à vie dans une division de recherche. Tout allait pour le mieux dans la meilleure des titanopoles, jusqu'à ce qu'on vous demande de pratiquer des expériences sur des humains. Ça n'avait pas grand-chose de gênant en soi, les cobayes étaient tous des volontaires, des moribonds condamnés ou des gens mentalement instables et dangereux pour eux-mêmes et les autres administrés, des criminels en puissance en somme, ainsi que quelques meurtriers d'enfants… enfin, d'après ce qu'on vous en disait. En outre, vous faisiez avancer la science, alors pourquoi s'inquiéter? Pourquoi avoir voulu fouiller dans leurs dossiers? Probable que vous avez eu des doutes, mais si vous n'aviez pas fouillé dans ces putains de dossiers, vous auriez évité les ennuis. Parce qu'évidemment la réalité était tout autre. Les sujets de vos expériences étaient des administrés normaux, certains avaient oublié de régler le gaz ou le chauffage, d'autres avaient juste transgressé la règle sur les « pauses pipi » de leur agence…
Et ensuite? Eh bien, vous êtes peut-être resté dans l'agence, écœuré par vos supérieurs et par vous-même, vous accrochant à votre travail comme un charognard à une carcasse, à moins que vous ne soyez devenu un égaré, un subver déchu de ses droits d'administré. Toujours est-il que vous avez rejoint la Résistance, où vos connaissances servent enfin à une bonne cause.

Sceptique

C'est bien simple, vous n'avez jamais cru aux Étrangers. Les raisons peuvent être diverses. Vous les considérez peut-être comme le Père Noël: un conte pour enfants, mais à destination des adultes. Peut-être croyez-vous en Dieu et, pour vous, les Étrangers ne sont qu'une farce inventée par des héréticques pour détourner les gens du droit chemin. Et si en réalité tout cela n'était qu'un complot orchestré par quelques scientifiques pour faire tomber les dernières barrières morales et éthiques? Ou pire, par des mégalomanes dont le but serait de dominer le monde? S'il y a une chose dont vous êtes sûr, c'est que si les Étrangers existaient vraiment ils n'auraient pas attendu un siècle pour arriver… ils ne sont toujours pas là, c'est donc qu'ils n'existent pas. Vous avez toujours évité de trop parler de ces réflexions autour de vous. Les gens sont si… crédules. Alors, forcément, lorsque vous avez découvert *l'Appel des catacombes*, cela vous a fait un véritable choc. D'autres personnes pensent comme vous et vous avez décidé de les rejoindre. Après tout, l'union fait la force et, ensemble, vous ferez tomber le masque des Étrangers.

Témoin d'un événement paranormal*

Lorsque vous étiez enfant, il vous arrivait souvent de jouer à cache-cache dans une des nombreuses décharges qui bordaient votre bloc. Jusqu'au jour où votre meilleur ami, Simon, fut dévoré sous vos yeux par une Chevrolet 490…
Vous aviez trouvé une superbe cachette tout en haut d'un empilement de carcasses rouillées. La vue sur la décharge était imprenable. Le sourire aux lèvres, vous observiez Simon qui vous cherchait, vous et les autres de la bande. Vous aviez déjà perdu trois fois depuis le début de l'après-midi et il était hors de question que cela se reproduise.
Un bruit de tôle froissée vous a fait sursauter. Vous avez tourné la tête et l'horreur vous a saisi dans son étreinte glacée. Des mandibules et des pattes poussaient à une vieille carcasse rouillée de Chevrolet coincée entre deux tas d'électroménagers usagés et obsolètes. Simon n'était qu'à quelques dizaines de mètres mais, trop pris par le jeu, il n'avait rien entendu. Vous avez crié pour le prévenir, il a tourné la tête et pointé son index sur vous: « Vu! T'as perdu! ». Une seconde plus tard, la Chevrolet-insecte se jetait sur lui. Simon n'eut guère le temps de pousser un cri. Dans un claquement sec, les mandibules de la créature se refermèrent sur sa gorge. Sa tête se détacha de son tronc. Accompagnée d'un geyser de sang brun, elle décrivit une courbe dans les airs, avant de s'écraser au sol comme un fruit trop mûr. Paralysé par la peur, vous n'avez pas pu détourner les yeux de l'insecte mécanique alors qu'il se nourrissait du cadavre encore chaud de Simon. Il ne laissa rien. Pas même la tête…
Vous ne savez plus trop comment vous êtes descendu de votre cachette; de retour à la maison, à bout de souffle, en larmes, vous avez couru vous réfugier dans les bras de votre mère. Des agents enquêteurs ont fait des recherches, ils ont retrouvé la voiture mais, comme elle n'avait rien d'anormal, ils ont logiquement conclu à une fugue.
D'autres incidents bizarres sont survenus autour de vous par la suite, mais ce n'est que récemment, en entrant dans la Résistance, que vous avez compris votre différence. Vous êtes un non-A et vous vous demandez si vous êtes le responsable de la mort de Simon.

Victime d'un événement paranormal*

Il n'était pas très tard, un soir d'été, quand cela s'est produit. Vous étiez

assis à votre bureau et rédigiez un article pour la gazette interne de l'agence des Transports en commun. Le sujet insipide que l'on vous demandait de traiter ne vous inspirait guère, alors vous avez bu un peu, puis un peu plus... jusqu'à ce que l'article s'écrive tout seul.
Les touches de votre machine à écrire s'enfonçaient et se relevaient à une vitesse incroyable, comme manipulées par l'homme invisible. Bien sûr, vous avez mis tout ça sur le compte de l'alcool. Une fois l'article fini, vous avez essayé de le lire, mais ça ne voulait rien dire. Des mots étaient alignés, sans queue ni tête. Certains revenaient à plusieurs reprises : résistance, attentat et agence des Transmissions. Encore une fois, ça devait être l'alcool...
À votre réveil, vous avez constaté que votre article était écrit et qu'il était parfait. Ça n'avait rien à voir avec ce que vous aviez cru voir la veille : pas d'attentat, ni de résistance, juste un article très scolaire sur le pourquoi de la nouvelle réglementation des marchepieds des bus à étage. Ce n'est qu'au bureau que vous avez appris qu'un attentat avait eu lieu cette nuit-là à l'agence des Transmissions.
Depuis, cela vous est arrivé de nouveau, deux fois, et la seule personne qui aurait pu vous renseigner, Tom un ami adepte du spiritisme, a disparu depuis une semaine... Vous savez qu'il était résistant et vous êtes parvenus à contacter sa cellule où vous avez endossé son rôle : celui de médium. Celui de non-A.

Victime d'expérimentations médicales

Vous êtes allongé sur une table d'opération ; des hommes en blouse, le visage recouvert par des masques chirurgicaux, vous entourent et vous ausculent. Vous savez que vous n'êtes pas malade, que vous ne devriez pas être là. Vous tournez la tête et apercevez une vitre derrière laquelle d'autres hommes vous observent. Ils sont vêtus de noir et portent un chapeau mou sur la tête. Cela vous intrigue, mais bien moins que leur silhouette, à la fois longiligne et bancale, irréelle... Qui sont ces hommes ? Une aiguille pénètre votre chair, vous sombrez dans un océan sans fond. Vous ne saurez sans doute jamais. D'ailleurs vous aviez complètement oublié cet épisode de votre vie. Jusqu'à aujourd'hui.
Quel âge aviez-vous lorsque cela s'est produit ? Dix, douze ans ? Ni vous, ni votre père ne vous souvenez d'une opération à cet âge. Quant à votre mère... Vous n'avez que peu de souvenirs d'elle. Elle est morte d'un arrêt cardiaque dans un supermarché alors que vous aviez quatre ans. Tout ce que vous savez d'elle est qu'elle était bizarre, qu'elle voyait des choses, qu'elle pratiquait le spiritisme... Vous êtes convaincu qu'il existe un lien entre la mort de votre mère et ces souvenirs.
Vous savez quoi ? Vous avez raison, mais vous ne le découvrirez qu'en enquêtant et en découvrant qui se cache derrière tout ça. Étrangers ? Agences ? Terroristes ? Novorusses ? Seule la Résistance pourra vous aider à trouver la réponse.

FRACTURES À DÉVELOPPER

EMI (Expérience de mort imminente)*

Vous avez eu un accident et avez été gravement blessé. Vous êtes sorti de votre enveloppe charnelle. Vous avez vu votre corps reposant dans une position improbable et des médecins s'affairer autour de lui. Puis, vous avez vu des formes lumineuses. Des fantômes ? Les Étrangers ? Vous n'en savez rien, mais vous savez qu'aux yeux de l'Hygiène mentale, votre expérience n'a jamais eu lieu... Aux yeux de la Résistance, c'est une autre histoire. Peut-être êtes vous un non-A, mais ce n'est pas sûr.

Note : *si le personnage est un non-A, les Aptitudes liées à cette Fracture sont Percevoir, Fantôme et Cadavre.*

Sauvé par la Résistance

Pour une raison ou une autre vous avez été mis en quarantaine par une agence, ou enlevé par des terroristes. Vous avez peut-être vu ou vécu quelque chose que vous n'auriez pas dû voir : événement paranormal, individus étranges, exécutions sommaires, etc. Enfermé dans une cellule capitonnée, vous avez cru devenir fou, jusqu'au jour où une cellule de la Résistance vous a sauvé. Aujourd'hui, vous travaillez avec eux. Vous êtes l'ancienne victime, le témoin des horreurs que certaines factions commettent en secret.

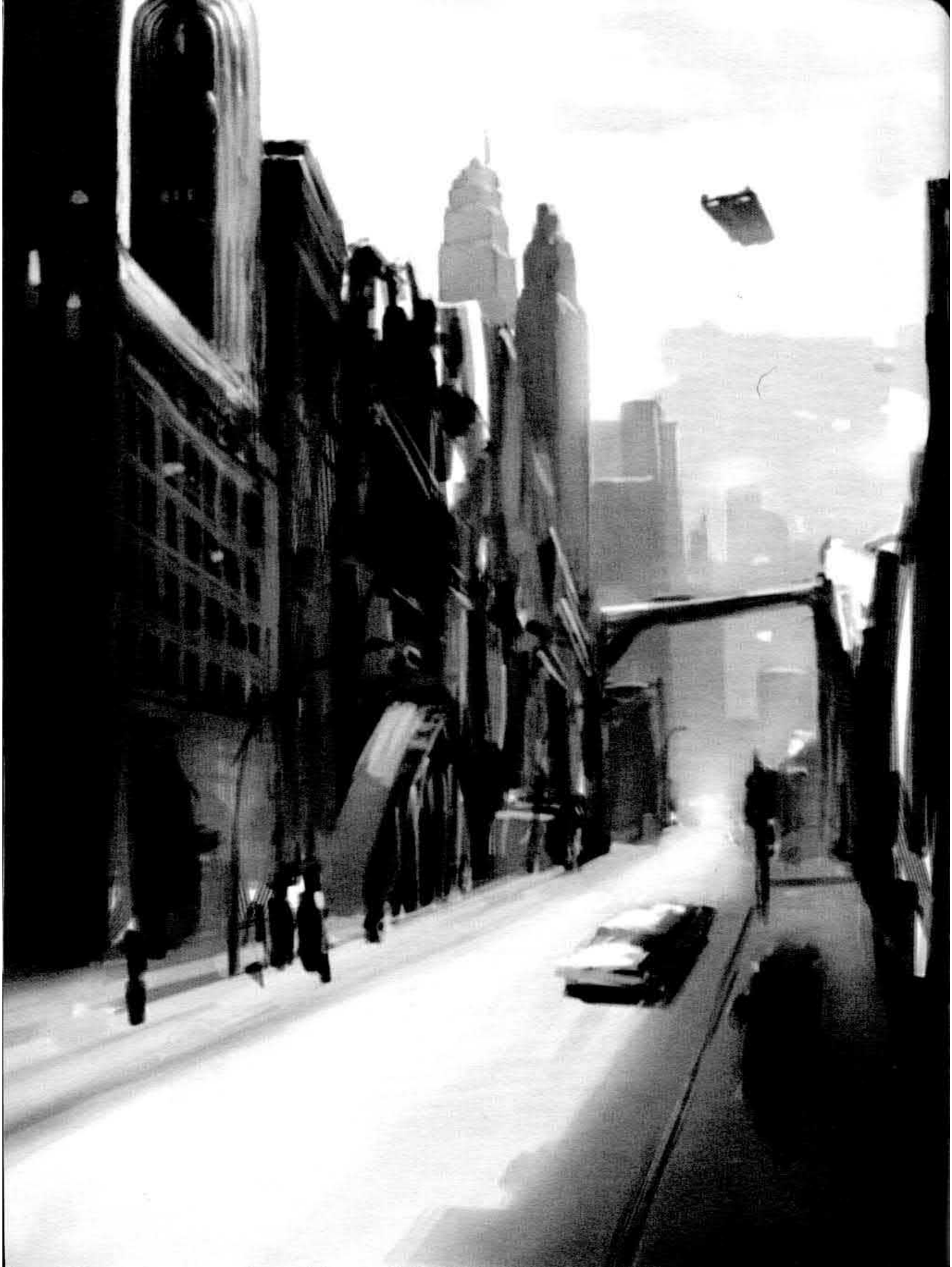
Secret de famille

Vous avez toujours su que vous étiez différent. Vos parents vous avaient interdit de parler des réunions qui avaient lieu le soir à la maison et des choses qui se trouvaient dans le petit placard, sous l'escalier du grenier. Pourquoi ? Peut-être parce que les autres enfants n'avaient pas de mère qui planifiait des attentats en vous préparant votre chocolat chaud ou que leurs pères n'invoquaient pas des ectoplasmes insectoïdes dans le salon...
En grandissant, vous avez suivi les traces de vos parents et c'est à vous qu'incombe aujourd'hui de garder le secret de la famille. Heureusement, la Résistance vous a fait découvrir que vous n'étiez pas le seul à avoir eu ce genre de jeunesse, ni ce genre de famille. Vous êtes responsable de la sécurité de votre cellule.

Traumatisme visuel

Vous êtes le survivant miraculé d'un attentat terroriste. L'odeur du sang, la vision des corps déchiquetés ou carbonisés est à jamais gravée dans votre mémoire. Très tôt, vous avez décidé de combattre le terrorisme. Pas avec des armes, contrairement aux agences, mais avec la raison. Vous êtes le pacifiste de votre cellule, celui qui cherche à éviter les morts inutiles. Fervent opposant aux méthodes violentes, vous savez cependant que, parfois, il n'y a pas d'autre solution.

* : *cette Fracture donne un non-A.*



Les Traits sont classés en trois catégories :

• **Les Traits mentaux** sont liés au caractère, à la morale et la psychologie du personnage.

• **Les Traits physiques** sont liés aux caractéristiques physiques du personnage, à sa force, à sa résistance et à son agilité.

• **Les Traits sociaux** sont liés au charisme du personnage et à ses relations avec autrui.

En plus de ces catégories, il existe des Traits qui avantagent le joueur et d'autres qui le désavantagent.

Certains Traits sont incompatibles entre eux. Un personnage de *Rétro-Futur* ne peut pas, par exemple, posséder « Calme communicatif » et « Tension communicative », ni être à la fois « Pacifiste » et « Sadique ». En général, l'incompatibilité entre deux Traits relève du bon sens. Lorsque celui-ci ne suffit plus, même si les joueurs sont responsables de leurs choix et se doivent de les assumer, l'avis du MJ fait force de loi.

TRAITS AVANTAGEUX

Traits mentaux

Calme communicatif (3)
Le personnage paraît calme en permanence. Même si ce n'est qu'une façade, il est si « zen » que ses compagnons se détendent à son contact. Le joueur interprétant un tel personnage peut retirer gratuitement 1 SM de l'Ubik une fois par scénario.

Contacté (1 à 4)
Le personnage a été contacté par les Étrangers et est parvenu à concevoir un objet de technologie Étrangère. Il commence avec un objet Étranger dont le niveau d'Avancé est fixé par le coût du Trait (*cf.* encadré).

Note : *ce Trait ne peut être choisi par un joueur interprétant un non-A.*

Déterminé (3 ou 5)
Le personnage est sûr de lui, sa force mentale est au-dessus de la normale. Il commence le jeu avec un ou deux niveaux de Déterminé au-dessus du niveau initial — en fonction du coût.

Empathe (4)
Le personnage devine les émotions que ressentent ses interlocuteurs, les gens ou les animaux qu'il observe. Il est plus apte à se faire apprécier d'autrui, à deviner les mensonges et à anticiper les réactions. Le joueur voit les ND des tests avec Amadouer, Apprivoiser, Baratiner, Déceler et Séduire minorés d'un niveau.

Hanté (3 ou 5)
Le personnage a des problèmes relationnels et il est particulièrement sensible à l'Au-delà. Il commence avec un ou deux niveaux de Schizoïde de plus que celui prévu dans *Rejoindre l'armée des ombres*.

Inspiré (2)
L'esprit du personnage est en perpétuelle ébullition, des idées originales en surgissent en permanence. Le joueur d'un tel personnage bénéficie d'une minoration d'un niveau sur les ND des tests avec Baratiner, Créer ou Imaginer. Le joueur doit choisir une seule de ses Compétences. Il peut prendre ce Trait pour chacune d'entre elles.

Mémoire d'éléphant (2)
Le personnage est doté d'une mémoire incroyable ; il se souvient de détails insignifiants et est capable d'apprendre par cœur des livres entiers. Le MJ se doit de rappeler au joueur interprétant un tel personnage tous les détails des scènes que ce dernier a vécues.

Contacté

Coût du Trait	Objet
1	Peu Avancé
2	Assez Avancé
3	Avancé
4	Très Avancé

Nerfs d'acier (3)
Le personnage garde son sang-froid en toutes circonstances, ou presque. Il bénéficie d'une minoration d'un niveau aux ND des tests de moral et de surprise (*cf. Le combat*).

Pensées claires (3)
Le personnage est capable de faire abstraction des bruits environnants pour se concentrer sur une tâche minutieuse. De ce fait, les ND des tests d'action nécessitant de la concentration — une action minutieuse, un problème mental, etc. — baissent d'un niveau.

Puits de culture (3)
Durant sa jeunesse, le personnage était dévoré par la soif d'apprendre. Il a acquis de nombreuses connaissances à force de lire des ouvrages généralistes concernant la géographie, l'histoire, les arts, la loi, etc. Le joueur voit les ND des tests de connaissances — hors sciences — minorés d'un niveau.

Puits de science (3)
Le personnage a dévoré tant d'ouvrages scientifiques qu'il a une bonne connaissance de base et quelques connaissances pointues. Le joueur ayant un tel personnage voit les ND des tests de connaissances concernant les sciences minorés d'un niveau —hors connaissance.

Traits physiques

Costaud (3)
Le personnage est particulièrement costaud. Pour tout test mettant en jeu la force brute, un joueur ayant un tel personnage voit le ND diminué d'un niveau. De plus, les dégâts que le personnage inflige au corps à corps et en mêlée sont majorés de deux points.

Doigts de fée (3)
Le personnage est particulièrement habile de ses mains. Un joueur ayant un tel personnage voit le ND des tests mettant en jeu la dextérité minoré d'un niveau — Crocheter ou Escamoter par exemple, mais pas Frapper ou Tirer !

Endurant (3 ou 5)
Le personnage a une constitution et une carrure hors normes, il débute le jeu avec un ou deux niveaux d'Endurant au-dessus du niveau initial — en fonction du coût.

Goût développé (2)
Le personnage possède des papilles gustatives particulièrement sensibles. Il est capable d'identifier les épices ou les herbes présentes dans un plat, les essences qui composent un parfum, etc. Un joueur possédant un tel personnage bénéficie de circonstances Favorables (ND ◂) dans tous les tests impliquant le goût.

Odorat développé (2)
Le personnage possède un odorat particulièrement excellent ; il perçoit des odeurs auxquelles personne ne fait attention. Un joueur possédant un tel personnage voit les ND des tests impliquant l'odorat diminués d'un niveau. Évidemment, le personnage est aussi plus sensible aux odeurs fortes et désagréables ; le MJ peut lui attribuer des modificateurs de circonstances négatifs dans les milieux où l'odeur est insupportable, comme les égouts, les décharges, les élevages porcins, etc.

Ouïe développée (3)
Le personnage possède une ouïe particulièrement excellente, il entend des sons auxquels personne ne fait attention. Un joueur possédant un tel personnage voit les ND des tests impliquant l'ouïe diminués d'un niveau. Évidemment, le personnage est aussi plus sensible à la surdité passagère provoquée, par exemple, par des explosions.

Résistant à la douleur (3)
Le personnage est capable de supporter des souffrances atroces sans trop sourciller. Il ne s'évanouit jamais sous l'effet de la douleur, subit moins le désagrément dû aux blessures et résiste mieux à la torture que quiconque. Lorsqu'un tel personnage est blessé, on applique les malus du niveau inférieur à son niveau actuel de blessure — s'il est Très Blessé, les malus qu'il subit sont ceux du niveau Blessé. Attention, ce Trait n'ajoute pas de cases de santé. De plus, les tests avec Torturer ou Faire cracher sur un personnage possédant ce Trait voient leur ND augmenté d'un niveau.

Solide (3)
Le personnage est particulièrement bien bâti, il bénéficie de deux cases supplémentaires sur sa ligne de vie avant le niveau Peu Blessé.

Sommeil léger (1)
Le personnage ne dort que d'un œil. Le joueur voit le ND des tests de Percevoir minoré d'un niveau lorsque son personnage est endormi. Si, dans une situation donnée, le MJ a décrété que les joueurs n'ont pas le droit à un test, un joueur ayant choisi ce Trait y a tout de même droit.

Toucher développé (1)
Le sens tactile du Résistant est particulièrement développé et il est capable de reconnaître les choses en se passant du sens principal qu'est la vue. Un joueur possédant un tel personnage bénéficie de circonstances Favorables (ND ◂) dans tous les tests impliquant le toucher. Évidemment, son Résistant est aussi plus sensible aux brûlures et aux irritations épidermiques. Les dégâts dus au feu ou aux substances corrosives sont majorés d'un point.

Vif (3)
Le personnage réagit rapidement. Il recharge ses armes deux fois plus vite que la normale. Les ND des tests d'initiative sont minorés d'un niveau, et le joueur a l'avantage en cas d'égalité sur ces jets.

Vigilant (5)
Le personnage est particulièrement attentif à son environnement. Le joueur voit les ND des tests avec Détecter minorés d'un niveau dans les cas où le personnage n'utilise pas consciemment ses sens — remarquer un mouvement anormal à la limite de son champ de vision, entendre un bruit alors qu'il fait autre chose, etc.

Vue développée (3)
Le personnage possède une vue particulièrement excellente, il voit des détails auxquels personne ne fait attention. Un joueur possédant un tel personnage voit les ND des tests impliquant la vue diminués d'un niveau. Évidemment, le personnage est aussi plus sensible aux aveuglements dus à des explosions — à la discrétion du MJ.

Traits sociaux

Aimé (2)
Le personnage est apprécié par les habitants de son quartier, qui le considèrent comme quelqu'un « d'aimable, serviable, propre sur lui et au-dessus de tout soupçon ». Ainsi, ses voisins sont moins enclins à s'inquiéter des personnes ou des événements étranges qui l'entourent et croient facilement les explications qu'il peut leur donner — le joueur bénéficie de circonstances Favorables (ND ◂) pour les tests d'actions sociales concernants les voisins de son personnage.

Amis influents (variable)
Le personnage a beaucoup de contacts qui peuvent l'aider à éviter les problèmes ou à les résoudre. Le joueur doit faire une liste précise de ces personnes, en accord avec le MJ. Il peut choisir autant de contacts qu'il le souhaite et chacun lui coûte un point de Trait. En outre, pour un point de Trait, il peut augmenter le niveau de Disponible de l'un d'entre eux.

Charismatique (3)
Le personnage est particulièrement charismatique. Le joueur voit les ND des tests mettant en jeu les rapports sociaux — Amadouer, Interroger, Séduire, etc. — diminués d'un niveau.

Influent (Variable)
Le personnage est bien vu dans un ou plusieurs milieux dont il a facilement saisi le fonctionnement, les mœurs et les habitudes. Il est passé maître dans l'art d'exploiter au mieux ses influences et suit une carrière fulgurante dans ce ou ces milieux. Le joueur peut augmenter d'un niveau un Attribut d'influence pour chaque paire de points investis dans ce Trait.

Magnétisme animal (3)
Le personnage dégage un petit quelque chose de sauvage ; il n'est pas particulièrement beau ou charismatique, mais il y a quelque chose dans ses gestes, ses expressions, ou peut-être dans son odeur, qui fait penser aux animaux. Le joueur voit les ND des tests avec Amadouer, Apprivoiser et Séduire diminués d'un niveau.

Visage impénétrable (2)
Le personnage sait recouvrir son visage d'un masque impénétrable lui

permettant de mentir sans que cela se voie. Les ND des tests effectués pour percer à jour les mensonges ou les baratins d'un tel personnage sont diminués d'un niveau.

Autres avantages

Équipement russe (Variable, 1 à 3)
Le personnage commence le jeu avec un objet de technologie russe équipé de deux à quatre modules — en fonction du coût. C'est au joueur de justifier l'acquisition de l'objet par le personnage.

Prototype russe (3)
Le personnage commence le jeu avec un objet de technologie russe de la section Q. Celui-ci est choisi par le MJ.

Vrai Pro (Variable)
Le personnage est un véritable professionnel dans son domaine. Le joueur dispose d'un nombre de points d'expérience supplémentaires de son choix qui correspond au coût de ce Trait.

TRAITS DÉSAVANTAGEUX

Traits mentaux

Altruiste (1)
Le personnage fait passer ses propres intérêts après ceux des autres ; il cherche toujours à faire le bien autour de lui.

Amnésie partielle (2)
Le personnage a refoulé un événement traumatisant. Qu'il ait été victime d'un crime, qu'il en ait commis un ou qu'il ait été le témoin impuissant d'un acte horrible, l'esprit du personnage a refusé d'admettre la vérité.

Amnésie totale (4)
Le personnage n'a plus aucun souvenir de sa vie passée. Il ne sait plus qui sont ses proches, s'il est marié, s'il a un travail ou un domicile. En revanche, il a accès à ses Aptitudes. Il ne sait même plus son nom. En fait, la seule chose dont il se rappelle est qu'il fait partie de la Résistance...
Le joueur commence le jeu alors que son personnage se réveille dans une rue d'une titanopole, sans papiers, sans argent... et sans mémoire. C'est au MJ de déterminer quelle a été la vie du personnage et ce qui a provoqué son amnésie, à l'aide des deux autres points que le joueur aurait pu dépenser dans les Traits désavantageux.

Code moral (variable)
Le personnage suit un code moral personnel strict. Ce code et son coût doivent être déterminés par le joueur en accord avec le MJ. Il peut être conscient ou inconscient.

Contacté par hasard (variable)
Le personnage a été contacté par les Étrangers. Ces derniers lui ont insufflé des idées pour concevoir un objet de technologie Étrangère, mais, jusqu'à présent il a été incapable de le fabriquer ; un jour peut-être... Le MJ trouvera des informations complémentaires dans *La technologie Étrangère*.

Note : *ce Trait ne peut être choisi par un joueur désireux d'interpréter un non-A.*

Impulsif (2 ou 3)
Le personnage est prompt à la colère et à l'emportement. S'il est insulté ou provoqué, le joueur qui l'interprète doit réussir un test de Déterminé Peu ou Assez Difficile pour ne pas s'emporter — le ND est fonction du coût.

Mortel ennemi (variable)
Le personnage s'est fait un ennemi mortel. Ce dernier fait tout pour le tuer, en fonction de ses moyens. Suivant le coût choisi par le joueur, l'ennemi de son personnage a plus ou moins d'influence et plus ou moins de ressources. Comme vous pouvez le constater, choisir un ennemi à quatre ou cinq est presque suicidaire et les autres personnages risquent de subir ce Trait presque autant que celui qui le possède.

Mou (2 ou 4)
Le personnage est mou. Mou dans le sens où il a tendance à suivre la masse, à ne pas se poser de questions ni se remettre en cause. C'est sans doute un peu par hasard qu'il est entré en résistance. Il commence le jeu avec un ou deux niveau(x) de Déterminé de moins — en fonction du coût.

Mythomane (2)
Le personnage ne peut s'empêcher de mentir. Il invente constamment des histoires plus ou moins invraisemblables sur sa vie, ses parents, ses relations, raconte qu'il a accompli toutes sortes d'exploits et visité bien de lieux, etc.

Pacifiste (5)
Le Résistant est incapable d'utiliser la violence, même pour se défendre. Un tel personnage cherche toujours à résoudre les conflits par la diplomatie. En cas d'échec, il fuit.

Exemples de codes moraux

Coût	Code moral
1	Ne jamais frapper un enfant. Toujours pardonner.
2	Ne jamais mentir. Ne jamais agresser une personne de sexe féminin. Ne jamais se comporter en lâche. Aider ses amis et/ou à sa famille. Être droit et noble.
3	Ne jamais céder à la violence sauf en cas d'extrême nécessité.

Mortel ennemi

Coût du Trait	Exemples d'ennemis
1	Un égaré, un petit agent d'une agence locale, etc.
2	Un *capo*, une agence locale, etc.
4	Un Parrain, une agence sectorielle, une faction terroriste, etc.
5	Une agence centrale, l'ensemble d'une mafia, etc.

Parano (5)
Le personnage est persuadé que le monde entier complote contre lui, à commencer par ses voisins et sa famille. Il ne fait confiance qu'aux résistants de sa cellule, tremble dès qu'on le frôle dans la rue ou qu'on frappe à sa porte. Il renifle toute nourriture trois fois avant de l'avaler, etc.

Phobie (2, 3 ou 4)
Le personnage a une phobie — le sang, une race animale, les espaces réduits, les hauteurs, etc. Dès qu'il est confronté à l'objet de sa phobie, son joueur applique des circonstances défavorables à toute action en fonction du coût du Trait : un ou deux pour un coût de deux ou trois points. Une phobie à quatre points implique que le personnage prend la fuite ou s'évanouit dès qu'il est confronté à l'objet de sa terreur.

Sadique (2)
Le personnage jouit de la souffrance des autres, que celle-ci soit physique ou psychologique — à déterminer par le joueur. À chaque fois qu'un tel personnage a une victime à sa merci, des pulsions le poussent à la torturer. Pour éviter que cela se produise, le joueur doit réussir un test de Déterminé Peu Difficile.

Songes cauchemardesques (2)
Le personnage fait régulièrement des cauchemars qui le laissent en sueur et pantelant. Ils peuvent être liés à sa Fracture, à un événement refoulé, etc. À chaque fois que son personnage dort, le joueur lance un D10 ; s'il obtient « 7 » ou plus, des cauchemars se produisent. Dans ce cas, les ND des actions que son personnage effectuera dans les douze heures suivantes augmentent d'un niveau.

Tête brûlée (3)
Le personnage a des pulsions qui le poussent à se mettre en danger en permanence. Il ne connaît pas la peur de la mort et ne fuira jamais un combat, mais il ne tentera jamais de se suicider.

Syndrome de la Tourette (2)
Le personnage est victime d'un syndrome provoquant des tics moteurs — sauter, toucher les autres personnes ou les choses, cligner des yeux, se frapper, etc. — ou vocaux — jappements, répétition d'un mot venant d'être prononcé, mots hors contexte, voire grossièretés. Plusieurs fois par jour, le personnage est victime de certains de ces tics — un ou deux de chaque type, déterminés par le joueur — durant dix minutes. Il peut y résister si le joueur réussit un test de Déterminé Assez Difficile.

Technophile (1)
Le personnage adore tout ce qui touche à la technologie Étrangère ou aux gadgets russes — il faut dire qu'il ne fait pas toujours la différence entre les deux — ; il ne peut s'empêcher d'entasser les gadgets plus ou moins inutiles produits en masse par l'industrie.

Xenotechnophobe (2)
Le personnage est totalement réfractaire à la technologie Étrangère et refuse systématiquement de l'utiliser. Il fait partie de ces rares personnes qui ne possèdent même pas de photofluide personnel.

Tendance paranoïaque (1)
Le personnage est convaincu que des personnes cherchent à lui nuire mentalement et/ou physiquement. Il se retourne constamment pour voir s'il n'est pas suivi, ses rideaux sont toujours tirés, il possède quatre verrous à sa porte d'appartement, etc.

Tension communicative (2)
Le personnage est si angoissé qu'il a tendance à transmettre sa tension à ses compagnons. À chaque fois que l'Ubik se remplit de plus de 1 SM, le joueur interprétant un tel personnage effectue un test de Déterminé Peu Difficile. S'il échoue, 1 SM supplémentaire est ajoutée dans l'Ubik et le MJ peut alors générer un contrecoup schizogène.

Timide (2)
Que ce soit à cause d'un traumatisme ou parce qu'il n'a pas confiance en lui, le personnage est un grand timide. Il a du mal à s'adresser aux gens qu'il ne connaît pas et rougit ou baisse les yeux quand on lui adresse la parole. Dès qu'un joueur ayant choisi ce Trait fait un test alors que son personnage s'adresse à une personne ne faisant pas partie de ses proches, le ND est majoré d'un niveau.

Les Phobies

Voici quelques-unes des phobies que peuvent choisir les joueurs. Dans l'ensemble, il n'y en a pas de plus avantageuses que d'autres.

Acrophobie : peur des hauteurs.
Agoraphobie : peur des grands espaces.
Ballistophobie : peur des balles et, par extension, des coups de feu.
Claustrophobie : peur des espaces réduits et/ou fermés.
Démophobie : peur de la foule — au-delà de cinquante personnes dans le champ de vision.
Entomophobie : peur des insectes.
Hématophobie : peur du sang.
Thanatophobie : peur de la mort.

Traits physiques

Aveugle (5)
Le personnage est aveugle. De nombreuses Compétences lui sont interdites ; en outre, le joueur interprétant un tel personnage voit les ND des tests liés au combat et aux déplacements rapides majorés de deux niveaux.

Faible (2)
Le personnage est doté d'une petite carrure. Un joueur ayant un tel personnage voit les ND des tests mettant en jeu la force augmentés d'un niveau.

Fragile (2)
Le personnage a une ossature fragile, sa ligne de vie compte deux cases de moins. Dès qu'il est blessé, il est Assez Blessé et non Peu Blessé.

Frêle (2 ou 4)
La constitution du personnage est particulièrement faible ; il est incapable de soutenir un effort sur le long terme. Il commence le jeu avec un ou deux niveaux d'Endurant de moins — en fonction du coût.

Mal entendant (2)
Le personnage a des problèmes d'audition. Les ND des tests mettant en jeu l'ouïe sont majorés d'un niveau.

Mal voyant (3)
Le personnage a un problème de vue. Il est peut-être très myope ou inattentif à ses perceptions visuelles — à définir par le joueur, en accord avec le MJ. Quoi qu'il en soit, les ND des tests mettant en jeu la vue sont majorés d'un niveau — y compris ceux relatifs aux combats.

Manchot (4)
Le personnage a perdu une main ou un bras dans un accident... Ou pire, on le lui a volontairement tranché. Le personnage ne peut plus manipuler d'objets ou de véhicules nécessitant les deux mains et de nombreuses actions lui sont désormais impossibles.

Muet (4)
Le personnage est muet. Il ne peut plus communiquer que par le langage des signes ou par écrit — il en va de même pour le joueur ! De plus, il risque de rencontrer de nombreux problèmes dans sa vie quotidienne face à des mafiosi ou des agents un peu « bas du front » qui pourraient mal interpréter son comportement.

Sommeil de plomb (1)
Le personnage peut s'endormir volontairement n'importe où et n'importe quand, mais il est presque impossible de le réveiller s'il n'a pas dormi son nombre d'heures, en moyenne huit.

Sourd (4)
Le personnage est sourd. Plusieurs Compétences lui sont interdites. De plus, il ne peut anticiper les attaques venant d'en dehors de son champ de vision.

Unijambiste (4)
Le personnage a perdu un pied ou une jambe dans un accident... Ou pire, on le lui a volontairement tranché. Sa vitesse de mouvement en course est divisée par deux. Les tests mettant en jeu l'équilibre, comme ceux avec Esquiver, Grimper, etc. voient leurs ND augmentés d'un niveau.

Traits sociaux

Défiguré (2)
Suite à un accident ou une agression, le personnage a été défiguré. Ses proches ont du mal à le regarder en face et les gens qu'il croise évitent son regard, non pas parce qu'il est impressionnant, mais parce qu'il fait pitié. Le joueur voit les ND des tests mettant en jeu les rapports sociaux — Amadouer, Interroger, Séduire, etc. — majorés d'un niveau.

Famille à charge (variable)
Le personnage a sous sa responsabilité une ou plusieurs personnes ne pouvant s'assumer seule(s) : un enfant, un parent âgé ou infirme, etc. Le coût de ce Trait dépend du temps pendant lequel la ou les personne(s) à charge peut ou peuvent rester seule(s) sans qu'il y ait risque d'incident selon le tableau suivant.

Famille à charge

2	une semaine
3	trois jours
4	une journée
5	trois heures

Hostilité animale (2)
Le personnage est haï par les animaux. Qu'il ait affaire à des chiens, des chats ou même à des vaches ou des lapins, tous manifestent leur colère à son approche. Dans la plupart des cas, les personnes considérées comme des malades mentaux sont aussi agressives que les animaux à son égard. Tout test avec Apprivoiser est voué à l'échec.

Mal-aimé (1)
Les gens du quartier se méfient du personnage, à cause de son aspect, de ses fréquentations ou de ses horaires. Ils médisent dans son dos et il ne faudrait pas grand-chose pour qu'ils fassent courir une rumeur sur son compte.

Mauvais élève (Variable)
Quelle que soit la scolarité du personnage, celui-ci avait du mal à apprendre. Le joueur qui choisit ce Trait doit retirer une Aptitude par point de Trait, au choix parmi celles que son Résistant a acquises à l'école.

Recherché (variable)
Le personnage est recherché par une faction : une mafia, un groupe terroriste ou une agence. Le coût du Trait dépend de la mobilisation des recherches : d'un à cinq points et de « recherché dans une autre titanopole par une petite faction locale » à « recherché dans la titanopole par une grande faction telle l'agence centrale ou la Cosa Nostra » (*cf.* Mortel ennemi).

Réputé mort (3 ou 4)
Le personnage est considéré comme étant décédé, par ses proches comme par les agences. Cela est peut être dû à un voyage dans une titanopole lointaine, à une annonce faite par une des agences de la décolonisation ou à autre chose que le MJ peut inventer si le joueur choisit aussi « Amnésie partielle ». Quoi qu'il en soit, même s'il se présente à ses proches, ceux-ci restent persuadés qu'il est mort ; par ailleurs, il est effacé des fichiers des agences et ne peut donc pas avoir accès aux bienfaits que celles-ci dispensent — soins hospitaliers, TUS, carte de transports en commun, licence de travail, etc.
À trois points, le joueur choisit d'augmenter le niveau d'Attribut d'influence « Exclu » ou de baisser celui d'« Administré » de son Résistant. À cinq points, les deux paramètres évoluent.

LES APTITUDES

Ce chapitre présente les Aptitudes, c'est-à-dire les Compétences, les Manœuvres et les Domaines. Cette liste n'est pas exhaustive. Les joueurs auront sans doute envie, et peut-être besoin, d'inventer leurs propres Aptitudes. Ils ne doivent pas s'en priver !

Certains verbes sont rattachées aux factions. Toutes les autres Aptitudes sont considérées générales, c'est-à-dire accessibles à tous. Un personnage apprend toujours plus facilement une Aptitude générale ou de sa faction (*cf. Rejoindre l'armée des ombres*).

En règle générale, les Résistants effectuent des actions courtes — Analyser une situation de combat, Crocheter une serrure, Tirer sur un adversaire, etc. — qui sont résolues immédiatement. Parfois, ils doivent cependant effectuer des **actions parallèles**. Ce sont des actions demandant du temps et/ou de l'investissement. Un personnage n'est pas obligé de les accomplir d'une seule traite. Il peut faire des pauses et réaliser d'autres actions... en parallèle.

Exemples : *lire un livre, apprendre l'histoire d'une titanopole, constituer un dossier sur un sujet X ou Y, archiver une bibliothèque, blanchir de l'argent, etc.*

Remarque : *lorsqu'un joueur décide que son personnage effectue une action parallèle, le MJ doit déterminer son ND et sa durée approximative, puis, les communiquer au joueur. Celui-ci annonce alors si son personnage effectue ou non l'action. Le test permettant de juger de la réussite de cette dernière s'effectue lorsqu'elle est terminée. Par exemple, si un joueur décide que son Résistant blanchit mille TUS provenant d'un trafic d'armes et que le MJ décide que cela lui prend deux semaines, ce n'est qu'au terme de ces deux semaines que le test est effectué.*

Un brin de linguistique

Les mots utilisés pour les Aptitudes font partie du jargon des Résistants. Ainsi, nombre d'entre eux proviennent de l'argot des mafias — notamment de la Cosa Nostra et du Syndicat —, comme Arroser, Éparpiller, Ventiler ou Relever les compteurs, d'autres de celui des terroristes, comme Camper. Il existe aussi quelques barbarismes en ancilangue, à l'image de Modulariser. Enfin, quelques cas à part proviennent d'anecdotes de l'histoire de la Résistance. Autopsier, par exemple, ne permet pas de réaliser une autopsie. En effet, sa définition est due à un résistant ayant réussi à s'infiltrer dans une agence en se faisant passer pour un médecin légiste, et surtout à y rester six mois sans effectuer une seule véritable autopsie !

LES COMPÉTENCES

ACTIVER (A) : cette Compétence permet d'utiliser un objet Étranger. En effet, ce n'est pas toujours évident. Si l'usage d'un tel pistolet peut être relativement aisé, le fonctionnement d'une voiture volante d'une agence centrale peut se révéler nettement plus complexe à saisir.
Domaines : le type d'objet en question — voiture, arme, etc.

ALERTER (A) : cette Compétence est utilisée pour prévenir un service de police ou de sécurité, une milice d'agence, etc. Si n'importe qui est capable de faire appel à un service d'ordre, il n'est pas évident que ce dernier intervienne rapidement, ni même qu'il intervienne tout court. Un test avec Alerter permet de simuler l'intervention d'un service de sécurité, de juger de sa rapidité et de son efficacité.
Domaines : une agence, une titanopole, un bloc spécifique, etc.

AMADOUER (A) : cette Compétence permet d'apaiser quelqu'un par la flatterie, la diplomatie, le mensonge ou la séduction. Elle est très usitée par les agents qui doivent constamment faire face à l'incompréhension et/ou à la colère des administrés.
Note : *Amadouer ne fonctionne pas sur les animaux.*
Domaines : un membre d'une faction, une titanopole, un secteur — il est plus facile d'amadouer quelqu'un dont on connaît les mœurs —, un moyen d'amadouer (séduction, diplomatie, etc.).

ANALYSER (A/T) (*) : cette Compétence permet de tirer des informations pertinentes et/ou de faire la synthèse d'un gros document ou d'un dossier. De plus, elle peut être utilisée pour examiner une situation de

Les verbes

Les Compétences et les Manœuvres sont présentées selon le schéma suivant :

NOM DE L'APTITUDE (faction(s) rattachée(s) à la Compétence ou à la Manœuvre) : définition de l'Aptitude. Si cette dernière permet des actions parallèles, cela est signalé par (*).
Domaines : exemples de Domaines pouvant être associés au verbe.
Les abréviations des factions auxquelles sont rattachées les Aptitudes sont :
- **(A)** pour les agences ;
- **(E)** pour les égarés ;
- **(M)** pour les mafias ;
- **(T)** pour les terroristes.

Note : *s'il est possible d'effectuer des actions sans posséder la Compétence adéquate, il est nécessaire de posséder la Manœuvre pour effectuer l'action qu'elle décrit. Les types de Manœuvres sont identiques aux types de Compétences.*

combat (*cf. Le combat*). Dans le premier cas, la durée de l'action dépend de la taille des documents à résumer. Le MJ peut interdire un test si le personnage ne possède pas certains Domaines — un mafioso n'ayant aucune connaissance scientifique ne pourra jamais analyser un mémoire de physique quantique.
Domaines : une connaissance, une science, une faction, une titanopole, un bloc, etc. Le choix d'un Domaine se fait en fonction du contenu du dossier analysé ou de la situation de combat.

APPRIVOISER (E) (*) : cette Compétence permet de savoir comment approcher des êtres au mode de pensée différent. Utilisée en une action de combat, elle permet d'instaurer un dialogue — dans la limite de l'intelligence de l'interlocuteur —, d'apaiser ou de prévoir les réactions de la « cible ». Utilisée en tant qu'action parallèle, elle permet de se faire un allié de la « cible ».
Domaines : Animaux domestiques, Animaux sauvages, Hantés, Suicidaires, etc.

ARCHIVER/FOUILLER DANS DES ARCHIVES (A) (*) : ces deux Compétences vont de paire ; tout personnage ayant l'une des deux possède également l'autre. Archiver permet de classer des dossiers, des ouvrages, des objets, selon une certaine logique — à noter que la logique d'une personne n'est pas forcément partagée par tous —, alors que Fouiller dans des archives permet de comprendre le système de classement utilisé et d'y trouver des informations pertinentes. Le ND et la durée de l'action sont fonction de la taille des archives et de la « logique » du classement.
Domaines : des livres, des vêtements, des dossiers, une faction, une agence, une titanopole, etc. Le choix d'un Domaine dépend des éléments archivés et du système d'archivage — fiches, classeurs, etc.

AUTOPSIER (A) : cette Compétence permet de tirer des informations d'un cadavre en recourant à de simples observations. Elle ne permet pas de pratiquer une véritable autopsie — pour cela il faut utiliser la Manœuvre « Opérer ». Autopsier permet de connaître les causes et les circonstances de la mort, et de déterminer si le décès est récent ou non — grâce à la température, la lividité et la rigidité du corps.
Domaines : un cadavre, une race animale, photos — dans le cas où le personnage n'aurait accès qu'aux clichés du légiste, etc.

BARATINER (A/E/M/T) : cette Compétence permet de faire croire quelque chose à autrui en utilisant son bagout, son charisme ou son aplomb. Les conditions peuvent être considérées défavorables si le baratin est particulièrement gros ou si le joueur est incapable d'en inventer un. Elles peuvent être Favorables (ND ◂) ou Très Favorables (ND ◂◂) si le baratin est adapté et convenablement joué.
Domaines : il en existe de deux sortes : les premiers s'appliquent à la cible, les autres à la nature du baratin. On peut donc utiliser — en accord avec la cible — une faction, un bloc, ou un champ de connaissance quelconque comme la médecine, la géo-

Culture générale et connaissances spécifiques

Il n'y a pas de Compétence associée aux connaissances. Ce sont les Domaines qui sont utilisés pour juger de cela. Pour les tests, on procède de la manière suivante : lorsqu'un Résistant se pose une question sur un sujet, le MJ fixe un ND pour la réponse. Le joueur — ou le MJ — regarde sur la feuille de personnage pour déterminer le nombre de Domaines correspondant à la question posée. Chacun d'entre eux augmente d'un rang le niveau d'aptitude du personnage qui, par défaut, est considéré comme Pas Doué. Il faut donc quatre Domaines pour être Très Doué.
Lorsque la question porte sur la faction à laquelle le Résistant est le plus « lié », le MJ peut accorder un niveau d'aptitude supplémentaire.

Exemple : *Ottavio se demande dans quel secteur de l'Europole se trouve le plus grand nombre de mafiosi de la Cosa Nostra. Sur la feuille d'Ottavio sont inscrits Europole et Cosa Nostra, ce qui fait deux Domaines correspondant à la question. À priori, le personnage est Assez Doué mais, comme Ottavio est un mafioso, le MJ estime qu'il est Doué.*

LES LANGUES

Comme pour les connaissances, il n'y a pas de Compétences associées à l'usage des langues. Tous les personnages de *RétroFutur* parlent la novlangue ou un de ses patois. Ces derniers sont nombreux, la plupart des grandes factions ont développé les leurs — la Cosa Nostra a son patois, tout comme les transitaires (égarés), certaines factions terroristes ou les agences sectorielles. Ces patois sont des Domaines pouvant être utilisés dans le cadre de tests sociaux — mieux vaut s'adresser au capo local de la Cosa Nostra en utilisant son patois qu'en utilisant celui de l'agence de l'Énergie…

En plus de la novlangue et des patois, il existe toujours d'anciennes langues. En Europole, par exemple, les agents les plus hauts placés — les directeurs d'agences sectorielles ou le personnel de l'agence centrale — se doivent de connaître l'ancifrançais. Cela leur donne l'impression d'appartenir à une élite, c'est un gage de distinction sociale. Il existe même des mafiosi qui enseignent clandestinement l'ancifrançais à des agents de faible envergure qui espèrent ainsi gravir les échelons en impressionnant leurs supérieurs par leur maîtrise de cette langue.

Domaines : patois de la Cosa Nostra, du Possé, de l'agence de l'Énergie, ancifrançais, ancigermain, etc.

graphie, etc. — en accord avec le baratin.

BRICOLER : cette Compétence simule la plupart des activités manuelles comme construire une étagère, installer un circuit d'eau, entretenir ou modifier des objets domestiques ou un véhicule, etc. Elle permet également d'entretenir des armes, de fabriquer des munitions particulières et de changer les modules des gadgets russes (*cf. La technologie russe*). Cette Compétence ne peut être utilisée ni pour modifier des objets Étrangers, ni pour effectuer des réparations durables. Dans ce dernier cas, on utilise Réparer.
Domaines : Tuyauterie, Automobile, Revolver, Caisse à outils, etc. Les Domaines peuvent être les « cibles » bricolées, ainsi que le matériel utilisé pour bricoler.

COMMANDER (A/M/T) : cette Compétence permet de donner des ordres à des subalternes ou à des personnes qui se considèrent hiérarchiquement inférieures au personnage actif.
Domaines : Mafiosi, Administrés, Agents, etc. Ces Domaines sont fonction de la cible et éventuellement des ordres donnés.

CONDUIRE : cette Compétence est utilisée pour manœuvrer des véhicules terrestres. Pour les autres véhicules, il faut posséder la Manœuvre Piloter (pour les véhicules volants), ou Naviguer (pour les véhicules aquatiques).
Domaines : Moto, Automobile, Camion, etc.
Note : *il est possible d'utiliser un modèle de véhicule — une GM Le Sabre 1951 — comme Domaine ; dans ce cas, le bonus de Doué est de deux niveaux et non d'un seul.*

CORROMPRE (A/M) : cette Compétence permet de savoir à qui il faut s'adresser et combien d'argent il faut donner pour obtenir des informations, ou pour s'assurer d'une certaine impunité.
Domaines : une faction, un secteur, une titanopole, etc. Les Domaines sont fonction de la cible — « Je corromps Michel, le mafioso d'Alt-London 8 ».

CRÉER (*) : cette Compétence permet de créer une œuvre artistique — peinture, sculpture, littérature, photographie, cinéma, architecture, etc. La difficulté est fonction du résultat qu'espère atteindre le personnage, selon le tableau ci-dessous. Le MJ est libre d'imposer des modificateurs de circonstance en fonction du sujet et des conditions de création. Un Échec au test ne signifie pas forcément que l'œuvre est totalement ratée — il est difficile de rater complètement une photo —, mais que le personnage n'a pas réussi à exprimer le message qu'il souhaitait faire passer, qu'il a manqué d'inspiration ou qu'il a loupé l'aspect technique malgré une bonne inspiration.
Domaines : les différents types d'art, le matériel utilisé — Caméra, Pinceaux, Craies, Machine à écrire, etc.

CRITIQUER (E) : cette Compétence vise à comprendre le message qu'un artiste a voulu transmettre à travers l'une de ses œuvres. Elle permet également de repérer si quelque chose cloche — les matériaux utilisés, le temps de création nécessaire, etc. — et de déceler s'il y a ou non un message caché dont la compréhension ne pourra se faire qu'avec Décrypter.
Domaines : les différents types d'art, les matériaux utilisés, etc.

CROCHETER (E/M) : cette Compétence permet de forcer une serrure, de la bloquer ou de la refermer. Elle ne concerne que des fermetures mécaniques et ne s'applique qu'à condition de posséder des outils appropriés.
Domaines : Portes, Coffres, Grilles, Outils, etc.

CRYPTER/DÉCRYPTER (*) : cette Compétence est l'art de (dé)coder des messages. Son utilisation n'est pas cantonnée au support écrit. Il est possible d'utiliser Crypter/Décrypter dans une conversation, une œuvre picturale, cinématographique ou même musicale. Le type d'action entrepris dépend de la complexité du code.
Domaines : Mathématiques, Peintures, Symbolisme, Code des *Travellers* ou du Possé, etc. Les Domaines sont fonction du support du message à (dé)coder, ainsi que des méthodes de cryptage — utilisation des mathématiques, d'une langue morte, de signes anthropologiques, etc.

CULTIVER (E) (*) : cette Compétence permet de faire pousser des végétaux, de connaître leur rythme de croissance et leur mode de développement... d'avoir la « main verte ». Il est possible d'utiliser cette Compétence pour connaître l'état d'un végétal.
Domaines : des légumes, une drogue, un poison, etc.

DÉCELER : cette Compétence relève de l'empathie, de la lecture du langage du corps, etc. Elle permet de savoir si quelqu'un ment, s'il est confiant...
Domaines : Mensonge, etc.

DÉSAMORCER (T) : cette Compétence est utilisée pour rendre inopérant un système mécanique, technologique, une bombe ou même un gadget russe. Elle ne fonctionne pas sur les objets de technologie Étrangère.
Domaines : la cible à désamorcer, le matériel utilisé, etc.

DÉSARMER (T) : cette Compétence est utilisée pour soustraire une arme à un adversaire (*cf. Le combat*).
Domaines : un type d'arme, une situation de combat — lieu, conditions climatiques, etc.

DÉTECTER : cette Compétence permet de discerner des détails ou d'obtenir des informations à l'aide d'un ou de plusieurs des cinq sens.
Domaines : Vue, Ouïe, Odorat, Goût, Toucher, Foule, Musique, etc.

DISSIMULER : cette Compétence permet de soustraire un objet, un sentiment ou un mouvement au regard d'autrui, en utilisant l'environnement immédiat ou en détournant l'attention des observateurs.
Domaines : Argent, Drogue, Mensonge, Effet ubik, Véhicule, etc.

Difficultés à Créer

Difficulté	Qualité de l'œuvre	Exemples
Pas Difficile	Nulle	Quelques notes, un croquis d'esquisse, etc.
Peu Difficile	*Brouillonne*	*Un texte inachevé et non relu, une esquisse, etc.*
Assez Difficile	Correcte	Un texte correct, un dessin correct, etc.
Difficile	*Bonne*	*Un texte littéraire, une photographie d'art, etc.*
Très Difficile	Excellente	Un chef d'œuvre !

DISTILLER (M) (*) : cette Compétence octroie le savoir-faire nécessaire à fabriquer de l'alcool de contrebande. Faire du bon faux pastis ou du whisky requiert aussi du bon matériel. Plus vous prenez de temps, plus votre alcool sera proche de l'original, et plus il sera apprécié par votre clientèle.
Domaines : un type d'alcool, du matériel de distillation, etc.

ENSEIGNER (A) : cette Compétence est la capacité à transmettre le savoir de manière claire et sans équivoque. Elle ne s'utilise que pour juger de la qualité de l'enseignement donné, et non pour évaluer la compréhension de celui qui le reçoit — pour l'élève, on utilise Mémoriser.
Domaines : un champ de connaissance, une Compétence, un Domaine, etc. Les Domaines caractérisent l'enseignement, et parfois sa cible — son milieu social et ses influences.

ÉPARPILLER (T) : cette Compétence recouvre l'utilisation d'explosifs, de grenades et autres engins dangereux. Elle permet aussi de créer des détonateurs à partir d'un mécanisme simple, de piéger une voiture, etc.
Domaines : Explosifs, Grenades, etc.

ESCAMOTER (E/M) : cette Compétence est utilisée par les pickpockets. En conséquence, elle permet de voler dans les poches des passants, mais aussi de subtiliser de petits objets dans un lieu donné, comme un magasin. Évidemment, cela crée des situations d'Affrontement.
Domaines : Portefeuille, Montre, Arme, etc.

ESQUIVER (E) : cette Compétence simule la capacité à éviter les coups lors d'un combat à mains nues, mais également à éviter un véhicule ou la chute de gravats lors de l'effondrement d'un bâtiment.
Domaines : Corps à corps, Automobile, etc.

EXPÉRIMENTER (A) (*) : cette Compétence simule la capacité à faire des tests dans le but de découvrir les propriétés d'une substance ou d'un objet (qu'il soit normal ou non). Cela couvre donc également les objets de la technologie Étrangère et les gadgets russes. Le type d'action dépend de la complexité des expériences.
En général, Expérimenter permet d'avoir la réponse à une question simple. Par exemple, un Résistant « Expérimente le revolver pour savoir si c'est un gadget russe », puis, si c'en est un, il peut « Expérimenter le revolver gadget russe pour savoir quelles sont ses fonctions » — si le gadget a beaucoup de fonctions, le test est plus difficile et toutes les fonctions ne peuvent être trouvées avec un seul test —, etc. Les prises de risque permettent d'obtenir les réponses à plusieurs questions.
Attention, Expérimenter ne permet pas de savoir comment utiliser un objet Étranger — ceci est réservé à Activer. Néanmoins, cette Compétence peut aider à comprendre le fonctionnement d'un tel engin (*cf. La technologie Étrangère*).
Domaines : les Domaines sont fonction des tests effectués et des objets analysés.

FAIRE CRACHER (A/M/T) : cette Compétence permet d'interroger quelqu'un et d'obtenir des réponses en le frappant — sans volonté de lui casser un membre ou de le tuer — ou en le menaçant. Elle ne remplace ni Interroger, ni Torturer. Ces trois Compétences ont le même but, mais leurs méthodes diffèrent.
Domaines : ils sont fonction de la cible — Mafioso, Administré du secteur 42 de l'Europole, etc. — et des renseignements désirés — Armes, Drogues, Mafias, Manifestations, etc.

FALSIFIER (A/E/M) : cette Compétence permet de faire un faux dossier, une fausse note de service, un faux passe, une fausse pièce d'identité, etc.
Domaines : Dossier, Tampon, Passe, Pièce d'identité, Rapport d'autopsie, Note interne, etc.

FILER (A) : cette Compétence permet de suivre une personne ou un véhicule sans se faire repérer. À ne pas confondre avec Surveiller — ici la cible est en mouvement —, ni avec Traquer — ici, il y a un contact visuel avec la cible.
Domaines : un lieu, une faction, la foule, un immeuble, etc. Les Domaines sont fonction de la nature de la cible et/ou de l'environnement de la filature.

FOUILLER : cette Compétence est la capacité de trouver des choses cachées sur un cadavre, dans une pièce, un appartement, sur un mur, etc.
Domaines : un lieu, un membre d'une faction — chaque communauté a ses propres « trucs » pour cacher des objets —, etc.

FRAPPER (E/M/T) : cette Compétence concerne le combat au contact, avec les poings ou des armes de mêlée.
Domaines : une arme, un sport de combat, des conditions de combat, etc.

FRAUDER (M) (*) : cette Compétence est employée pour tromper les institutions légales. Les activités parallèles du crime organisé génèrent de gros revenus qu'il est nécessaire de cacher aux yeux des agences. Néanmoins si on veut utiliser cet argent sans être repéré, il faut que la vie fiscale des contrevenants soit parfaite. Frauder sert plus généralement à contourner tous les articles des règlements pour les utiliser à son avantage. Frauder peut également servir dans la vie de tous les jours pour doubler dans la file d'attente d'une agence ou d'un cinématographe.
Domaines : Règlements, une agence en particulier, une titanopole, etc.

FUIR : cette Compétence est utilisée pour échapper le plus rapidement possible à une situation délicate — filature, combat, discussion embarrassante, etc.
Domaines : l'environnement de l'action — une forêt, un bloc, etc.

IMAGINER (A/E/M/T) (*) : cette Compétence permet de concevoir théoriquement un engin issu de la technologie russe. Ceci détermine quel sera l'objet de base, quelles seront les options possibles, quelles seront celles automatiquement ou non installées sur l'objet, et ainsi de suite (*cf. La technologie russe*).
Domaines : un objet quelconque, une option quelconque, etc.

IMPRESSIONNER : cette Compétence est l'art d'utiliser son aplomb, son charisme, sa taille ou sa musculature pour imposer le respect à un ou plusieurs interlocuteurs. Elle permet diverses choses, comme obtenir des informations, dissuader des adversaires, arrêter une dispute ou une bagarre, etc. Impressionner peut se substituer à Commander lorsqu'un ordre est donné.
Domaines : Égarés, Agents de sécurité, etc. — le type d'interlocuteurs —, mais aussi, le charme, la force, les menaces, etc.

INTERPRÉTER (A/E) : cette Compétence permet d'exécuter une œuvre musicale, vocale ou théâtrale déjà existante ; comme pour Créer, le ND fixe la qualité de l'exécution.
Domaines : un instrument de musique, l'œuvre exécutée, le type de public, etc.

INTERROGER (A) : cette Compétence permet d'obtenir des renseignements en utilisant des techniques d'interrogatoire — pression mentale, recoupements, etc. À ne pas confondre avec Faire cracher ou Torturer (ici, il n'y a pas de violence physique). Il est plus intéressant de laisser les joueurs mener l'interrogatoire. Le test n'est alors qu'un complément au *roleplay*.
Domaines : une faction, Recoupements, etc.

JOUER (M) : cette Compétence simule la connaissance des jeux de hasard — jeux de cartes, roulette, jeux de dés, etc. — ainsi que tout ce qui touche aux paris, pronostics et probabilités.
Domaines : un jeu en particulier, des trucs pour tricher, etc.

LANCER (E/T) : cette Compétence est utilisée pour projeter un objet quelconque — un couteau, une grenade, etc. — vers quelqu'un ou quelque chose avec précision.
Domaines : une arme, un objet, des conditions de combat, etc.

MAÎTRISER (A/E/M/T) : cette Compétence est utilisée en combat au contact. Elle permet de faire une prise visant à immobiliser un adversaire, à entraver ses mouvements, à le faire tomber, etc.
Domaines : des conditions de combat, un sport de combat, une partie du corps, etc.

MÉMORISER : cette Compétence simule la capacité d'un personnage à retenir des détails — visages, noms, plaques d'immatriculation, disposition des meubles dans une pièce, etc. —, ainsi que celle à comprendre et à retenir un enseignement reçu.
Domaines : un plan, une photo, un dossier, une scène, etc. Les Domaines permettent de préciser ce qui est mémorisé.

MODULARISER (A/E/M/T) (*) : cette Compétence permet à la fois de réparer, d'entretenir et de transformer un objet issu de la technologie russe. Que ce soit pour rajouter un module, pour réparer une fonction détériorée ou pour construire un objet de technologie russe, cette Compétence s'applique. Elle ne sert qu'à exécuter le geste technique, pas à concevoir la théorie qui le sous-tend, car dans ce cas il faut utiliser Imaginer (*cf. La technologie russe*).
Domaines : un module particulier, un gadget russe, Caisse à outils, etc.

NÉGOCIER (A/M) : cette Compétence permet de convaincre quelqu'un d'acheter quelque chose, de faire baisser un prix d'achat ou d'augmenter un prix de vente. Elle ne permet pas de mener à bien une action corruptrice et ne remplace pas Amadouer.
Domaines : une faction, une titanopole, un objet, etc. Les Domaines peuvent être liés à l'objet de la négociation ou à l'interlocuteur du personnage actif.

PIÉGER (E/T) : cette Compétence permet de construire des pièges classiques — fosse à pieux, trappe, fusil relié à une poignée de porte par une corde et une poulie, etc. — à partir du matériel nécessaire, mais également de les dissimuler dans l'environnement.
Domaines : Trappe, Fosse, Fusil, etc.

RACKETTER (M) : cette Compétence permet de récupérer les bénéfices d'une protection accordée à des commerçants — au sens large, cela inclus aussi les prostitué(e)s et les *dealers*. En effet, les commerçants ont besoin d'être protégés et doivent, en contrepartie, verser une petite somme d'argent. Dans le cas contraire, qui sait ce qui peut leur arriver.
Domaines : un commerçant, un corps de métier, un membre d'une faction, etc.

RAVALER (M) : cette Compétence est utilisée pour frapper quelqu'un et lui faire subir d'intenses douleurs. Le but n'est pas de le blesser gravement — c'est tout juste si la personne repart avec quelques doigts cassés, une blessure au visage qui laissera une grosse cicatrice, etc. —, mais de lui laisser des séquelles psychologiques. La victime se souviendra longtemps de cette épreuve et refusera d'être confrontée à toute personne liée au « ravaleur ». Un agent arrêtera ses enquêtes, un mafioso changera de territoire, etc.
Domaines : Batte de base-ball, Poings, Pieds, Tesson de bouteille, etc.

RÉALISER (*) : cette Compétence permet de rassembler les matériaux et les pièces, de les travailler et de les assembler pour construire un prototype d'engin normal ou Étranger — mais pas les gadgets russes.
Domaines : le prototype en question, les matériaux utilisés, Caisse à outils, etc.

RECELER (M) : cette Compétence permet de revendre rapidement à quelqu'un de sûr un objet volé, car le plus important n'est pas de voler, mais de revendre, et le faire vite requiert des connaissances qui sont simulées par Receler. Quels sont les contacts ? Les personnes qui en ont besoin ? Celles qui sont capables d'acheter un objet volé ?
Domaines : l'objet à revendre, le bloc ou la titanopole de revente, etc.

RÉGLEMENTER (A) (*) : cette Compétence permet de faire passer une nouvelle règle dans une agence par le biais de contacts dans la hiérarchie, mais également de maintenir l'efficacité, l'influence et l'implantation d'une agence donnée — qu'elle soit locale, sectorielle ou centrale.

Domaines : une agence, une faction, un mode de vie, un art, etc. Les Domaines permettent de préciser le contenu de la règle et l'agence qui en est l'origine.

RÉPARER (A/E) (*) : cette Compétence permet de remettre en état de marche un engin qui ne fonctionne plus mais qui pourrait le faire à nouveau. Si l'engin est complètement hors d'usage, ou si l'on veut faire une réparation de fortune, il faut utiliser Bidouiller ; s'il peut de nouveau fonctionner, Réparer permet de le remettre en état pour sa durée de vie ordinaire. Cette Compétence ne s'applique pas pour les objets Étrangers, pour lesquels il convient d'utiliser la Manœuvre « Réactiver ».
Domaines : l'engin en question, caisse à outils, etc.

SE CACHER (E/M) : cette Compétence permet de se soustraire à la vue d'autrui en profitant de son environnement. Pour dissimuler des objets, on utilise Dissimuler. Pour éviter d'être entendu, il faut utiliser Se faufiler.
Domaines : Immeuble, Rue, etc.

SE DÉPASSER : cette Compétence permet de simuler toute action mettant en jeu les muscles d'un personnage. Courir, grimper, sauter ou nager relèvent de cette Compétence, tout comme enfoncer une porte ou faire un bras de fer. Les tests ne doivent être demandés qu'en cas de risque ou de poursuite. Grimper sur le rebord d'une fenêtre ne mérite pas de test, mais escalader la façade d'un immeuble, si.
Domaines : les obstacles — verglas, éboulis en cas de course, le courant en cas de nage, etc. — ; les lieux — bien connaître un bloc, un immeuble ou même un type d'immeuble, comme un hôpital, permet de prendre des raccourcis ou d'anticiper en cas de course, cela permet aussi de grimper plus facilement, etc.

SE DÉGUISER (E/T) : cette Compétence permet de se maquiller et de s'habiller, afin de ne pas être reconnu ou de se fondre dans un environnement particulier.
Domaines : Maquillage, Vêtement, une titanopole, un bloc, une faction, etc. Les Domaines peuvent être liés à la méthode de déguisement, à l'environnement dans lequel le personnage veut se fondre ou à la faction à laquelle le personnage veut se mêler.

SE FAUFILER (E/T) : cette Compétence permet de se soustraire à l'ouïe de quelqu'un en étant discret ou en profitant de son environnement. Pour éviter d'être vu, il faut utiliser Se cacher.
Domaines : Immeuble, Rue, etc.

SE REPÉRER (A/E) : cette Compétence permet de se repérer sur une carte ou de s'orienter dans un lieu connu ou inconnu.
Domaines : Bloc, Titanopole, Boussole, Égouts, etc.

SÉDUIRE (*) : cette Compétence permet d'utiliser son physique, son charme, sa culture, son bagout, des petits cadeaux, etc. pour s'attirer les faveurs d'une personne. Elle permet notamment de détourner le regard de quelqu'un, de l'occuper, d'obtenir un renseignement anodin — anodin pour celui qui le fournit, bien sûr. Utilisée comme action parallèle, Séduire permet de se faire un allié d'une personne ou de maintenir de bonnes relations avec elle. Des modificateurs de circonstance peuvent être attribués par le MJ en fonction du *roleplay* du joueur, du lieu de la séduction, du désir de l'interlocuteur d'être séduit ou non, etc.
Domaines : un membre d'une faction, etc.

SOIGNER (A) (*) : cette Compétence permet d'appliquer les premiers soins — faire des bandages, des attelles, nettoyer et panser des plaies, etc. — ainsi que de choisir des médicaments adéquats, etc. Utilisée en tant qu'action parallèle, elle permet de prodiguer des soins favorisant la remise sur pied d'un personnage.
Domaines : Maladie, Poison, Blessure, Trousse de médecin, Médicament, Drogue, etc.

SURVEILLER (A/M/T) : cette Compétence permet de « se planquer » pour observer discrètement une personne ou un lieu. Contrairement à Traquer, le personnage actif est proche de la cible et sait où elle se trouve. Contrairement à Filer, le personnage actif n'est pas en mouvement.
Domaines : un type de milieu, comme la foule ou un bloc particulier, mais aussi un type de personne, comme un mafioso ou un égaré.

SURVIVRE (E) (*) : cette Compétence illustre la capacité à se débrouiller dans un environnement étranger et/ou hostile. Elle ne concerne que les actions de base : trouver à boire et à manger, comment se chauffer, comment s'organiser, etc.
Domaines : Égouts, un type d'environnement naturel, Titanopole, un secteur, etc.

TIRER : cette Compétence simule l'utilisation d'une arme à distance — arme à feu, arc, etc. Elle est utilisée pour… tirer sur un adversaire, un véhicule ou un objet.
Domaines : une arme, etc.

TORTURER (A/M/T) : cette Compétence permet de faire souffrir une personne ou un animal sans le tuer, ni le faire sombrer dans l'inconscience. Un test en Torturer n'indique pas si la torture est réussie ou non, mais si la personne craque et donne les renseignements voulus. Un personnage abusant de cette Compétence peut acquérir le Trait « Sadique ».
Domaines : Rasoir, Caisse à outils, Électrodes, etc.

VISER (A/M/T) : cette Compétence est utilisée en combat pour effectuer un tir précis avec une arme à projectiles — arme à feu, arc, etc.
Domaines : une arme, une région du corps, etc.

VOLTIGER : cette Compétence est utilisée pour effectuer des acrobaties : sauts périlleux, pirouettes, équili-

T'as pas un TUS ?

Les **TUS microtransac** sont blancs. Ils ne peuvent être utilisés que pour les petits achats du quotidien (alimentation, vêtements, etc.)

Les **TUS médiotransac** sont verts. Ils ne peuvent être utilisés que pour les règlements administratifs (énergie, communication, transport, taxes diverses, loyer...)

Les **TUS macrotransac** sont bleus. Ils ne peuvent être utilisés que pour les achats exceptionnels (meubles, électroménager, véhicule particulier...)

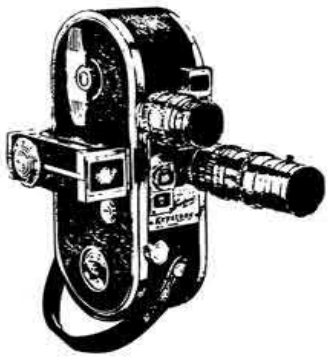
Les **TUS transtransac** sont gris. Ils peuvent remplacer n'importe quel autre TUS. Leur utilisation est strictement réglementée. Pour plus de renseignements adressez-vous à la commission des règles de votre agence.

brisme, etc. Elle peut s'avérer très utile au cours des combats.
Domaines : une acrobatie particulière, le but de l'acrobatie — déplacement, etc. —, le lieu, etc.

LES MANŒUVRES

ARROSER (M) (*) (Corrompre et Séduire) : cette Manœuvre est utilisée par les mafiosi pour s'attirer les bonnes grâces de leurs concitoyens. Ils distribuent des billets du second marché, font des cadeaux, aident les gens en difficulté... Le but de cette Compétence est de créer des dettes « d'honneur ». Cette méthode repose sur le respect du mafioso et est génératrice de contacts.
Domaines : un bloc, une titanopole, un membre d'une faction, etc.

BLANCHIR (M) (*) (Frauder et Falsifier) : cette Manœuvre permet de donner une apparence légale à de faux TUS ou de s'en procurer contre de la monnaie. Sa provenance devient alors indéterminable ; si le test est particulièrement réussi, les TUS ont désormais une origine réglementaire.
Domaines : un type de TUS *(cf. encart)*.



BIDOUILLER (A/E) (Bricoler et Réparer) : cette Manœuvre permet de faire fonctionner un engin qui ne marche pas ou plus, avec un minimum d'outils, de matériaux, et dans les conditions les plus improbables. L'engin fonctionne pendant la prochaine scène puis (re)tombe en panne, définitivement ou tant qu'une réparation sérieuse n'aura pas été entreprise. Bidouiller ne s'utilise pas avec les objets Étrangers. Cette Compétence peut également être utilisée pour détourner un objet de ses fonctions ou pour le faire se déclencher à un moment précis.
Domaines : Télévision, Autogyre, Caisse à outils, etc.

CAMPER (A/T) (Surveiller et Se Cacher) : cette Manœuvre est utilisée pour tendre des embuscades. Elle consiste à se mettre dans une position favorable, à l'abri, et d'où l'on peut couvrir une zone avec une arme à longue portée. C'est la Manœuvre de prédilection des *snipers*.
Domaines : le lieu ou le milieu dans lequel le personnage campe, une arme, etc.

CENSURER (A) (*) (Réglementer et Corrompre) : cette Manœuvre permet d'empêcher la diffusion d'une œuvre artistique, d'un journal... d'empêcher l'adoption d'un règlement ou d'une directive par/dans une agence. Censurer peut aussi être utilisé pour faire disparaître un dossier d'une agence particulière.
Domaines : une faction, un média, une titanopole, une agence, etc.

COGNER (M/T) (Frapper et Faire cracher) : cette Manœuvre permet d'utiliser des coups peu conventionnels — dans des parties sensibles, par derrière, etc. Bref, un style de combat de rues moins propre et classique que Frapper et destiné à faire mal à l'adversaire.
Domaines : l'arme utilisée pour frapper — poings, pieds, couteau, batte de base-ball, etc.

COMMANDITER (A) (*) (Commander et Réglementer) : cette Manœuvre permet d'organiser toute action nécessitant les ressources d'une agence en profitant, soit de contacts, soit de sa propre position au sein de cette structure.
Domaines : une arrestation, un meurtre, un article de presse, une agence particulière, une agence d'un secteur précis, etc. Les Domaines sont fonction de la cible ou de l'agence utilisée.

DÉVOYER (A/E) (*) (Créer et Falsifier) : cette Manœuvre permet de détourner un texte ou une œuvre de son objectif premier, en y glissant des éléments subversifs — au sens large — ; cela peut profiter à n'importe quelle faction.
Domaines : un média, un art, un support particulier, etc.

FEINTER (M/T) (Baratiner et Frapper) : cette Manœuvre permet de frapper un adversaire au contact en le trompant sur le coup porté.
Domaines : le lieu, les conditions, un sport de combat, une arme, un membre d'une faction, etc.

IMITER (E) (Baratiner et Se déguiser) : cette Manœuvre permet de se comporter comme un caméléon en société, en imitant l'étiquette d'un milieu par simple observation. Elle est également utilisée pour reproduire la voix d'un individu, ainsi que sa démarche et ses attitudes. Cette imitation est toutefois légère et ne peut tromper que des personnes connaissant peu l'« original ».
Domaines : un membre d'une faction, une titanopole, une occupation, etc.

IMPROVISER (E) (Créer et Interpréter) : cette Manœuvre permet d'improviser un texte, une musique ou une chanson.

Domaines : Poème, Instrument de musique, un type de public, etc.

MAQUILLER (M) (*) (Bricoler et Falsifier) : cette Manœuvre permet de transformer un objet volé en un objet d'apparence légale. Pour transformer une automobile volée, il y a un certain nombre d'opérations à réaliser — changer les plaques, la repeindre, altérer les numéros de série, etc.
Domaines : l'objet maquillé, les outils utilisés, le lieu du maquillage, etc.

MINIATURISER (A/E/M/T) (Imaginer et Modulariser) : cette Manœuvre permet de réduire la taille d'un objet afin de l'incorporer dans un système technologique russe (*cf. La technologie russe*).
Domaines : un type d'objet — une arme, un explosif, etc.

NAVIGUER (Conduire et bateau) : cette Manœuvre simule le pilotage de tous types de bateaux.
Domaines : les conditions et l'environnement de la navigation, le type de bateau — canot, paquebot, remorqueur, etc. —, le modèle du bateau — comme pour Conduire, posséder un Domaine spécifiant un modèle permet de gagner deux niveaux d'Aptitude et non un seul pour le test —, etc.

OPÉRER (A) (Soigner et Expérimenter) : cette Manœuvre permet de pratiquer une opération chirurgicale, mais également de retirer une balle, de soigner une infection, etc.
Domaines : Matériel chirurgical, Cadavre, Trousse de médecin, Lobotomie, etc. Les Domaines peuvent être l'opération proprement dite ou les outils utilisés.

Note : *Utilisée avec le Domaine « Cadavre », Opérer permet de pratiquer une véritable autopsie, c'est-à-dire d'obtenir des renseignements fiables sur les causes et les circonstances de la mort d'une personne en pratiquant diverses analyses. Autopsier un cadavre dure de trois à huit heures, en fonction des moyens mis en œuvre. La difficulté est fonction de l'état du cadavre, de la quantité de matériel et du personnel disponible.*

PILOTER UN AUTOGYRE (A/E/M/T) (Conduire et Autogyres) : cette Manœuvre permet de piloter tous types de véhicules Étrangers.
Domaines : un type de véhicules Étrangers — comme pour Conduire, posséder un Domaine spécifiant un autogyre permet de gagner deux niveaux d'Aptitude et non un seul pour le test —, etc.

PILOTER UN AVION (A/E/M/T) (Conduire et Avions) : cette Manœuvre permet de piloter tous types d'avions.
Domaines : un type d'avion — Biplan, Biréacteur, etc. —, un modèle de l'avion — comme pour Conduire, posséder un Domaine spécifiant un modèle permet de gagner deux niveaux d'Aptitude et non un seul pour le test —, etc.

PILOTER UN HÉLICOPTÈRE (A/E/M/T) (Conduire et Hélicoptère) : cette Manœuvre permet de piloter tous types d'hélicoptères ou d'autogyres.
Domaines : un modèle d'hélicoptère — comme pour Conduire, posséder un Domaine spécifiant un modèle permet de gagner deux niveaux d'Aptitude et non un seul pour le test —, etc.

PLANIFIER (Analyser et Commander) : cette Compétence permet de définir un plan pour atteindre un objectif complexe — infiltration dans un bâtiment, enlèvement d'une personne, assassinat, etc. Un test doit être demandé pour chaque objectif. Si les Résistants veulent délivrer un de leurs camarades séquestré par un groupe terroriste, ils doivent effectuer un test pour Planifier comment entrer dans le bâtiment et un autre pour sortir.
Lorsqu'un test est réussi, c'est au MJ de donner le plan en ne tenant compte que des informations possédées par les personnages présents — s'ils ne savent pas qu'il y a des chiens de gardes, le plan ne doit pas les prendre en compte. Les prises de risque permettent notamment d'avoir un ou plusieurs plans de secours. En cas d'Échec, le plan donné par le MJ est faillible, mais les Résistants doivent s'y tenir, ils ont voulu planifier, ils doivent suivre leur plan !
Domaines : variables, en fonction de l'objectif du plan, cela peut être les lieux — un bloc, des égouts, une base, etc. —, la faction « visée » par l'objectif ou l'objectif en lui-même — Enlèvement, Exfiltration, Vol, Assassinat, etc.

PLOMBER (M/T) (Tirer et Viser) : cette Manœuvre, utilisée par beaucoup de mafiosi, est une technique simple et efficace. Pour tuer un homme, il faut tirer deux fois : une balle dans la tête et une balle dans le cœur.
Domaines : l'arme utilisée, un lieu, etc.

RÉACTIVER (A) (*) (Activer et Réparer) : cette Manœuvre permet de réparer un objet conçu grâce à la technologie Étrangère. Pour que cette Manœuvre soit effective, un espoir de remettre l'objet en marche doit subsister. Pour plus de détails, le MJ doit se référer au chapitre sur *La technologie Étrangère*.
Domaines : une spécialité d'ultra-technologie, un objet Étranger, etc.

RELEVER LES COMPTEURS (M) (*) (Racketter et Prostituées) : cette Manœuvre permet à un personnage de recevoir de l'argent de nombreuses prostituées, en échange de sa « protection » (*cf. Le nerf de la Résistance*).
Domaines : un bloc, un secteur, une titanopole, etc.

RUINER (M) (Impressionner et Ravaler) : cette Compétence relève de l'art du vandalisme. Les mafiosi l'utilisent pour détruire une possession — ou un proche — de leurs adversaires, en signe d'avertissement, ou par vengeance. Ce n'est pas une destruction pure et simple, mais quelque chose d'orchestré. Une automobile sera détruite avec une batte de base-ball ou une barre à mine, en commençant par les phares, puis, le pare-brise, un petit coup sur le capot... Tout cela sous les yeux du propriétaire. Il est de bon ton de terminer par une petite

phrase du genre : « la prochaine fois, c'est ton tour ! ».
Domaine : les « ustensiles » utilisés, la faction de la victime, le lieu de l'acte, etc.

SE RENSEIGNER (E/M) (Baratiner et Mémoriser) : Cette Manoeuvre est utile dès que l'on cherche des informations sur quelque chose ou quelqu'un. Elle permet de trouver les bonnes personnes, celles qui savent, et d'en obtenir des informations. Un test de Se renseigner prend toujours au minimum une heure — souvent plus, une demi-journée en moyenne. En cas d'Échec, le personnage est soit tombé sur les mauvais individus, soit n'a pas réussi à les convaincre. En tout cas, il a obtenu des renseignements erronés et il les croit justes…
Domaines : un individu, une faction, etc.

TRAQUER (A) (*) (Analyser et Filer) : cette Manœuvre permet de suivre ou de retrouver une personne ou un objet grâce à la presse, à des témoins, à des rapports, etc. — contrairement aux Compétences Filer et Surveiller, le personnage actif n'a pas de contact visuel avec sa cible et ignore où elle se trouve exactement.
Domaines : une faction, un secteur, une titanopole, etc. Les Domaines permettent de préciser le moyen utilisé pour Traquer et le lieu de la traque.

VENTILER (M/T) (Tirer et Impressionner) : cette Manœuvre, utilisée pour impressionner ses adversaires, sert surtout dans les moments intenses du combat. Ventiler quelqu'un signifie qu'on lui tire dessus au gros calibre. La première balle est souvent fatale, mais l'utilisateur de Ventiler continue à tirer tant qu'il ne voit pas le jour au travers de sa victime. L'effet de peur est garanti sur les autres adversaires.
Domaines : l'arme utilisée, un lieu, etc.

VOLER (E/M) (Escamoter et Crocheter) : cette manœuvre permet de voler des objets. À la différence d'Escamoter, Voler permet le vol d'objets plus grands — automobile, électroménager, photofluide de luxe, etc.
Domaines : la cible du vol, les outils utilisés, un lieu — un bloc, notamment.

LES DOMAINES

La liste de Domaines présentée ici est loin d'être exhaustive, c'est aux joueurs et au MJ de la compléter selon leurs envies et leur bon sens. Les Domaines sont présentés par catégorie pour faciliter la lecture.
Le symbole « < » signifie que les Domaines peuvent se cumuler pour augmenter le niveau d'aptitude d'un personnage — si celui-ci possède la Compétence ou la Manœuvre appropriée. L'absence de « < » ne signifie pas pour autant que les Domaines ne sont pas cumulables, encore une fois c'est le bon sens qui doit primer.
(x) indique que le domaine est à préciser. Par exemple, titanopole (x) signifie qu'il faut préciser le nom de la titanopole — Europole, GBA, UAA, etc.

Allure : Chaîne en or, une coupe de cheveux, un accessoire vestimentaire, etc.

Animaux : Animaux domestiques < une espèce animale (x), Animaux sauvages < une race animale (x), etc.

Armes (*cf. Le combat*) : Explosifs < explosif (X), Armes tranchantes < arme tranchante (X), Armes contondantes < arme contondante (X), Armes de lancer < arme de lancer (X), Armes de poing < arme de poing (X), Gros calibres < gros calibre (X), Armes automatiques < arme automatique (X), Fusils à pompe < fusil à pompe (X), Fusils < fusil (X), Armes lourdes < arme lourde (X).

Connaissances : science (x), art (x), anci « langue (x) » — la Novlangue est un Domaine que tout le monde possède ; mais d'autres Domaines peuvent y être « ajoutés » en fonction des corporations, des agences… —, etc.

Factions : agence (x), mafia (x), groupe terroriste (x), organisation d'égarés (x), occupation (x) — Agent de sécurité, Plombier, Facteur, Pompier, etc. —, un mode de vie — Bourgeois, Riche, Pauvre, etc. —, etc.

Lieux : titanopole (x) < zone (x) < bloc (x) < rue (x), type d'immeuble (x) — un hôpital, des bureaux, un hôtel, etc.— , Rue, Couloir, Foule, Bas-fonds, Égouts, etc.
Non classés : Lobotomie, Suicidaire, Cadavre, Effet ubik, Maladies < maladie (x), Blessure, Corps à corps, média (x) < un titre — de film, de livre, de journal, d'émission télévisée, etc. —, une arrestation, un meurtre, Vue, Ouïe, Odorat, Goût, Toucher, etc.

Objets : Livres, Vêtements, Dossiers, Tuyauterie, Trousse de médecin < objet (x) — Bandages, Morphine, etc. —, Portes, Coffres, Grilles, Dossier, Tampon, Passe, Pièce d'identité, Rapport d'autopsie, Note interne, Argent, Portefeuille, Montre, Plan, Photo, Trappe, Boussole, Maquillage, Rasoir, Caisse à outils < outil (x), Électrodes, Télévision, Photofluide, Matériel chirurgical < instrument (x), un article de presse, instruments de musique < instrument (x), etc.

Substances : Nourriture < type de nourriture (x) — Viande, Légume, etc. —, Drogue < drogue (x), Poison < poison (x), Médicament < médicament (x), etc.

Technologie Étrangère : Objet Étranger < un modèle de technologie Étrangère, une spécialité d'ultra-technologie (x) — Aéro-ultratechnologie, Hydro-ultratechnologie, Terra-ultratechnologie, Ultratechnologie d'armement, Ultratechnologie électronique, etc. —, etc.

Tableau des Aptitudes

Aptitudes	C ou M	G	A	E	M	T	*
Activer	C		•				Non
Alerter	C		•				Non
Amadouer	C		•				Non
Analyser	C		•			•	Oui
Apprivoiser	C			•			Oui
Archiver/Fouiller dans des archives	C		•				Oui
Arroser	M (Corrompre et Séduire)				•		Oui
Autopsier	C		•				Non
Baratiner	C		•	•	•	•	Non
Bidouiller	M (Bricoler et Réparer)		•	•			Non
Blanchir	M (Frauder et Falsifier)				•		Oui
Bricoler	C	•					Non
Camper	M (Surveiller et Se Cacher)		•			•	Non
Censurer	M (Réglementer et Corrompre)		•				Oui
Cogner	M (Frapper et Faire cracher)				•	•	Non
Commander	C		•		•	•	Non
Commanditer	M (Commander et Réglementer)		•				Oui
Conduire	C	•					Non
Corrompre	C		•		•		Non
Créer	C	•					Oui
Critiquer	C			•			Non
Crocheter	C			•	•		Non
Crypter/Décrypter	C	•					Oui
Cultiver	C			•			Oui
Déceler	C	•					Non
Désamorcer	C					•	Non
Désarmer	C					•	Non
Détecter	C	•					Non
Dévoyer	M (Créer et Falsifier)		•	•			Oui
Dissimuler	C	•					Non
Distiller	C				•		Oui
Enseigner	C		•				Non
Éparpiller	C					•	Non
Escamoter	C			•	•		Non
Esquiver	C			•			Non
Expérimenter	C		•				Oui
Faire cracher	C		•		•	•	Non
Falsifier	C		•	•	•		Non
Feinter	M (Baratiner et Frapper)				•	•	Non
Filer	C		•				Non
Fouiller	C	•					Non
Frapper	C			•	•	•	Non
Frauder	C				•		Oui
Fuir	C	•					Non
Imaginer	C		•	•	•	•	Oui
Imiter	M (Baratiner et Se déguiser)			•			Non
Impressionner	C	•					Non
Improviser	M (Créer et Interpréter)			•			Non

Aptitudes	C ou M	G	A	E	M	T	*
Interpréter	C		•	•			Non
Interroger	C		•				Non
Jouer	C				•		Non
Lancer	C			•		•	Non
Maîtriser	C		•	•	•	•	Non
Maquiller	M (Bricoler et Falsifier)				•		Oui
Mémoriser	C	•					Non
Miniaturiser	M (Imaginer et Modulariser)		•	•	•	•	Non
Modulariser	C		•	•	•	•	Oui
Naviguer	M (Conduire et bateau)	•					Non
Négocier	C		•		•		Non
Opérer	M (Soigner et Expérimenter)		•				Non
Piéger	C			•		•	Non
Piloter un avion	M (Conduire et Avions)		•	•	•	•	Non
Piloter un hélicoptère	M (Conduire et Hélicoptère)		•	•	•	•	Non
Planifier	C (Analyser et Commander)	•					Non
Plomber	M (Tirer et Viser)				•	•	Non
Racketter	C				•		Non
Ravaler	C				•		Non
Réactiver	M (Activer et Réparer)		•				Oui
Réaliser	C	•					Oui
Receler	C				•		Non
Réglementer	C		•				Oui
Relever les compteurs	M (Racketter et Prostituées)				•		Oui
Réparer	C		•	•			Oui
Ruiner	M (Impressionner et Ravaler)				•		Non
Se Cacher	C			•	•		Non
Se Dépasser	C	•					Non
Se Déguiser	C			•		•	Non
Se Faufiler	C			•		•	Non
Se renseigner	M (Baratiner et Mémoriser)			•	•		Non
Se Repérer	C		•	•			Non
Séduire	C	•					Oui
Soigner	C		•				Oui
Surveiller	C		•		•	•	Non
Survivre	C			•			Oui
Tirer	C	•					Non
Torturer	C		•		•	•	Non
Traquer	M (Analyser et Filer)		•				Oui
Ventiler	M (Tirer et Impressionner)				•	•	Non
Viser	C		•		•	•	Non
Voler	M (Escamoter et Crocheter)			•	•		Non
Voltiger	C	•					Non

C = Compétence ; M = Manoeuvre ;
G = Aptitude générale ; A = Agents ; E = Égarés ;
M = Mafiosi ; T = Terroristes ; * = Actions parallèles

DES AGENTS

La moindre facette de la société des titanopoles est réglementée par une agence spécifique. Il peut s'agir de l'agence des Transports en commun, du Divertissement ou encore des Parcs et des jardins. Toutes ces agences sont des organisations très bureaucratisées. Chacun y tient un rôle et participe, par sa fonction, à préparer l'humanité à la venue des Étrangers.

Note : *les objets Étrangers sont à choisir en accord avec le MJ.*

Agent chercheur

Ce chercheur mène d'importantes recherches au sein de son laboratoire. Son travail s'insère dans un vaste programme scientifique, géré par le directeur d'agence, et qu'il ne maîtrise pas entièrement.
Compétences professionnelles : Activer, Bricoler et Réparer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Apprivoiser, Enseigner, Soigner et Réactiver.
Domaines optionnels : un domaine au choix, une agence au choix, Maladie, un objet Étrange au choix et Schizoïdes.
Allégeance : Administré + 1.

Agent de gestion

Sa responsabilité s'étend sur les comptes et leur gestion au sein d'une agence. Il aime profiter de sa position pour s'affirmer auprès des autres agents. Il s'investit pleinement dans son travail, fermant de temps en temps les yeux sur les transactions étranges de son directeur. Il se demande parfois s'il ne pourrait pas, lui aussi, profiter de ces malversations pour son propre compte.
Compétences professionnelles : Analyser, Falsifier et Négocier.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Archiver/Fouiller dans les archives, Réglementer et Mémoriser.
Domaines optionnels : Comptes bancaires, Crédit, une agence au choix et Note interne.
Allégeance : n.a.

Agent de médiation

Cet agent a la charge d'informer le personnel des agences en interne, ou de renseigner les administrés sur les bienfaits des agences. C'est une personne très communicative, consciencieuse et à l'écart des querelles politiques. Sa fonction peut aussi bien concerner la presse écrite, le cinématographe, le réseau photofluide, etc.
Compétences professionnelles : Créer, Réglementer et Mémoriser.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Analyser, Falsifier, Archiver/Fouiller dans les archives et Amadouer.
Domaines optionnels : personnel d'une agence au choix, radio, presse et une agence au choix.
Allégeance : n.a.

Agent enquêteur

Cet agent se charge d'enquêter pour l'agence, de dénicher ceux qui se soustraient du système, au détriment d'une agence. Il arrive parfois qu'il soit employé pour enquêter sur la validité de certains faits imputés aux agences. Son action lui impose également de se tenir au courant de la situation politique et financière des autres bureaux.
Compétences professionnelles : Détecter, Filer et Analyser.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Fouiller, Fuir, Se faufiler, Surveiller, Tirer et Traquer.
Domaines optionnels : Vue, Ouïe, Foule, Appartement, Recoupements et Pistolet.
Allégeance : Administré +1.

Agent médecin de la Pharmachimie

Ce médecin s'occupe de la santé des membres de son agence et du suivi des dossiers. Il sert également de source de renseignement aux directeurs lorsqu'ils veulent en savoir plus à propos de leurs employés. Certains se servent de leurs patients comme de cobayes pour diverses expériences menées par des scientifiques sur la technologie Étrangère.
Compétences professionnelles : Amadouer, Soigner et Expérimenter.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Autopsier, Déceler, Apprivoiser et Opérer.
Domaines optionnels : Trousse de soins, Cadavre, personnel d'une agence au choix, Substance étrange et Mensonge.
Allégeance : Administré +1.

Agent secrétaire de gestion périphérique

Cette fonction est l'un des nombreux échelons de base d'une agence. Elle a pour charge de s'occuper de la gestion interne et/ou externe des agences, d'organiser le travail de chacun, de planifier les réunions, etc. Ce travail n'est qu'un gagne pain ne permettant guère plus que de mener une « petite vie tranquille » dans l'un des nombreux appartements de la titanopole.
Compétences professionnelles : Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives et Corrompre.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Réglementer, Séduire et Censurer.
Domaines optionnels : une agence au choix, Beau sourire, personnel d'une agence au choix et Dossier administratif.
Allégeance : n.a.

Artiste officiel

Cette personne a mis son talent au service d'une agence. Elle a dû se plier aux contraintes imposées par celle-ci, mais sa condition est plutôt confortable et ne nécessite guère beaucoup de travail : l'art officiel est assez immuable. Cet individu est aussi l'un des garants du respect de l'orientation artistique de la titanopole.
Compétences professionnelles : Réaliser, Réglementer et Corrompre.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Dévoyer, Enseigner, Interpréter et Censurer.
Domaines optionnels : un type d'art au choix, Objet d'art.
Allégeance : n.a.

Directeur de bureau

Le directeur de bureau s'occupe de gérer les intérêts d'une agence au niveau local, aussi bien sa politique que l'organisation interne du travail. Cette responsabilité lui assure un bon

revenu, mais nécessite un important investissement personnel. Il n'a presque aucune vie sociale en dehors de son travail et ne s'en plaint pas.
Compétences professionnelles : Commander, Réglementer et Impressionner.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Activer, Alerter, Planifier, Corrompre et Commanditer.
Domaines optionnels : une agence au choix, personnel d'une agence au choix, un objet Étrange au choix et Sécurité.
Allégeance : Administré + 2.

Enquêteur de satisfaction

La mission de l'enquêteur de satisfaction est de s'assurer que l'opinion publique est favorable aux agissements de l'agence. Il sert également d'espion, à une petite échelle, afin de localiser les besoins de futurs clients, ce qu'ils attendent, etc. C'est une personne très communicative, un peu curieuse et disposant d'un tissu relationnel très varié.
Compétences professionnelles : Amadouer, Analyser et Interroger.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Conduire, Négocier, Se repérer et Séduire.
Domaines optionnels : Automobile, Besoins, Contrat, une titanopole au choix et Flatterie.
Allégeance : n.a.

DES MAFIOSI

Un mafioso ne va pas s'afficher comme tel. Ses fonctions au sein de la mafia sont dissimulées derrière une couverture visant à lui donner une vie apparemment classique. Ces couvertures ne sont pas extrêmement développées, mais permettent de donner le change au sein du bloc. Une simple enquête permettra de lever le voile sur ce type d'imposture.
Pour simuler cette couverture, les mafiosi disposent de Compétences et de Manœuvres optionnelles. Ne soyez donc pas surpris d'en trouver quelques-unes sans aucun rapport avec le milieu de la mafia. Elles vous permettront de créer la couverture de votre personnage.

Agent corrompu

Cet agent procureur paraît droit et honorable, mais il est en fait terriblement corrompu par la mafia — par l'argent, le chantage ou la drogue. Rongé par cet état, mais incapable de faire quoi que ce soit, il continue d'exercer ses fonctions judiciaires. Il parvient assez facilement à faire pencher l'équilibre de la balance sans trop attirer l'attention de ses supérieurs.
Compétences professionnelles : Falsifier, Réglementer et Corrompre.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Corrompre, Baratiner, Impressionner, Commander et Frauder.
Domaines optionnels : Preuves, Beau sourire et Agent procureur.
Allégeance : Corrompu +1.

Capo

Le capo est le dirigeant de l'organe mafieux de l'un des blocs d'une titanopole. Il doit rendre compte au Parrain lui-même et cette position ravit son ego. Son ambition l'oblige à suivre avec beaucoup de diligence les ordres de son supérieur. Son activité lui prend beaucoup de temps et le parrain ne tolère aucun retard dans les affaires.
Compétences professionnelles : Commander, Plomber et Ravaler.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Interroger, Frapper, Impressionner, Torturer et Tirer.
Domaines optionnels : Mafioso, Poings, Pistolet et Menaces.
Allégeance : Corrompu +2.

Commerçant « coopératif »

Ce vendeur détient un petit magasin dans le bloc. Un jour, il a reçu la visite des hommes de la mafia qui venaient lui proposer une « assurance ». Forcé d'accepter, il a trouvé comment profiter de sa situation. Il est devenu le receleur et le blanchisseur du capo, métier beaucoup plus lucratif que celui de simple commerçant.
Compétences professionnelles : Blanchir, Falsifier et Réglementer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Négocier, Surveiller, Racketter et Frauder.
Domaines optionnels : Commerce, Comptes et Mafioso.
Allégeance : n.a.

Contrebandier

Personnalité indissociable des activités de la mafia, il maîtrise la législation pour mieux la contourner et l'outrepasser. Il existe deux types de contrebandiers, aux méthodes bien différentes : l'homme d'affaire véreux qui gère ses activités selon des plans économiques et bancaires ; le contrebandier qui, lui, fonctionne au cas par cas, en utilisant un vaste réseau de lieux illicites.
Compétences professionnelles : Falsifier, Réglementer et Receler.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Interpréter, Réaliser, Distiller, Tirer et Frauder.
Domaines optionnels : Alcool, un type d'art au choix, Commerce, Arme et Pistolet.
Allégeance : n.a.

Père spirituel

Ce religieux est la bonne conscience du capo. Il a la charge d'absoudre les péchés de celui-ci et de galvaniser ses hommes. Sa religion est d'ailleurs fluctuante en fonction des événements. Il dispose d'un appartement personnel dans le bloc du capo et doit fréquemment lui rendre visite, plus pour le conseiller que pour s'occuper de ses états d'âme.
Compétences professionnelles : Amadouer, Soigner et Séduire.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Torturer, Se faufiler, Surveiller et Tirer.
Domaines optionnels : Mafioso, Trousse de soins et Beau sourire.
Allégeance : Corrompu +1.

Porte flingue

Il s'agit du bras armé du capo. Souvent considéré comme une brute, pas forcément à tort, il voit son métier comme un bon moyen de devenir quelqu'un. Impliqué dans plusieurs petits trafics parallèles, il arrive à bien vivre. Il est entièrement dévoué à son chef, du moins jusqu'à ce que quelqu'un allonge plus d'argent que lui.
Compétences professionnelles : Frapper, Impressionner et Tirer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Jouer, Ravaler, Ruiner, Interroger et Cogner.

Domaines optionnels : Poings, Pistolet, Commerce, Jeux d'argent et Automobile.
Allégeance : n.a.

Taupe

Cet élément est infiltré dans une agence, dans un autre groupe de la mafia ou dans un bloc. Il travaille comme informateur pour un capo, en échange d'un bon « salaire » et d'autres avantages. Il lui arrive fréquemment d'avoir plusieurs employeurs simultanément. C'est un métier assez dangereux, puisque se faire démasquer signifie la mort.
Compétences professionnelles : Fuir, Viser et Frapper.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Dissimuler, Faire cracher, Ravaler et Tirer.
Domaines optionnels : Armes, Pistolet, Poings.
Allégeance : Corrompu + 1.

Trafiquant d'armes

À mi-chemin entre la mafia et la sphère terroriste, le trafiquant d'armes est l'une des personnes incontournables pour quiconque voulant mener une action armée. Il peut tout avoir, dans un délai très court, à condition d'y mettre le prix fort. Son réseau s'étend aussi bien dans les basfonds des titanopoles qu'auprès de certains représentants du contrôle corrompus.
Compétences professionnelles : Négocier, Blanchir et Receler.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Tirer, Corrompre, Dissimuler et Falsifier.
Domaines optionnels : Armes, Drogue, Pistolet et agent douanier de la Paix.
Allégeance : Corrompu +1.

DES TERRORISTES

Les terroristes de cette faction possèdent une vie, en dehors de leurs implications politiques.
Certains ont déjà un métier et s'en servent pour défendre la cause qu'ils ont choisie. D'autres utilisent une couverture pour dissimuler leur action aux yeux des agences. Pour simuler cette couverture, les terroristes disposent de Compétences et de Manœuvres optionnelles. Ne soyez donc pas surpris d'en trouver quelques-unes sans aucun rapport avec le milieu du terrorisme. Elles vous permettront de créer la couverture de votre personnage.

Assassin

À mi-chemin entre la mafia et la sphère terroriste, l'assassin est l'un des hommes incontournables de ces factions. Il peut pénétrer les lieux les plus surveillés dans un silence absolu et il est même parfois prêt à donner sa vie pour prendre celle de sa cible. Son réseau s'étend aussi bien dans les basfonds des titanopoles qu'auprès de certains représentants de l'ordre corrompus.
Compétences professionnelles : Se faufiler, Se cacher et Frapper.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Tirer, Détecter, Dissimuler et Viser.
Domaines optionnels : Armes, une arme au choix, Portes et Gardes.
Allégeance : n.a.

Espion engagé

Les espions terroristes se dissimulent généralement sous des couvertures leur permettant de fouiner là où ils veulent. Que ce soit en prenant le rôle d'une femme de ménage, d'un réparateur ou d'un représentant en machines à écrire, ce sont des spécialistes de l'improvisation : ils sont à l'aise dans tous les milieux.
Compétences professionnelles : Alerter, Dissimuler et Se faufiler.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Désamorcer, Escamoter, Mémoriser et Tirer.
Domaines optionnels : un des Pères au choix, Armes, Dossier, une faction au choix et Pistolet.
Allégeance : Violent +1.

Homme de la situation

C'est l'homme de main de la cause terroriste. Il s'agit souvent d'un membre d'une milice privée ou d'une agence qui, lassé de la routine, a décidé de pimenter son existence. Il est employé pour des missions spécifiques, sans réellement en connaître les enjeux. Son *self-control* et son respect de la discipline en font un valeureux terroriste.
Compétences professionnelles : Esquiver, Analyser et Tirer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Détecter, Impressionner, Se dépasser et Se cacher.
Domaines optionnels : Poings, Armes automatiques, Pistolet.
Allégeance : n.a.

Illuminé

Un illuminé est dévoué corps et âme à sa cause. S'il reste fragile mentalement, il se montre déterminé dans tout ce qu'il entreprend, entrant parfois dans une sorte d'état second, proche de la folie furieuse. Ce n'est pas forcément un homme d'armes ; il peut tout aussi bien être un espion prenant tous les risques pour trouver ce qu'il cherche.
Compétences professionnelles : Éparpiller, Esquiver et Tirer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Interroger, Se déguiser, Se cacher et Crocheter.
Domaines optionnels : Automobiles, Pistolet, une agence au choix et Porte.
Allégeance : Violent +1.

Infirmière messager

Cette femme a embrassé la cause du terrorisme au hasard d'une rencontre. Tout le monde, même sa famille, l'ignore et ne voit en elle qu'une brave infirmière. Elle utilise sa profession pour détourner des médicaments. Son action ne va guère au-delà, si ce n'est qu'elle consent parfois à servir de messager pour les membres de son organisation.
Compétences professionnelles : Dissimuler, Soigner et Baratiner.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Séduire, Tirer, Se faufiler et Mémoriser.
Domaines optionnels : Médicaments, Blessure et Hôpitaux.
Allégeance : n.a.

Recruteur

Cette personne, très charismatique, mène ses compagnons à la victoire avec fougue et passion. Pleinement persuadée de la véracité des buts qu'elle défend, elle parvient à transmettre cette énergie à ceux qui la suivent. Le recruteur est également chargé de trouver de nouveaux membres, en fonction des besoins de son groupe terroriste.

Compétences professionnelles : Impressionner, Commander et Baratiner.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Blanchir, Interroger, Tirer, Analyser et Corrompre.
Domaines optionnels : Arme, un des Pères au choix et Pistolet.
Allégeance : Violent + 1.

Transmetteur

Qu'il soit clandestin ou parasite, le transmetteur met au service des terroristes l'un des médias de la titanopole. Cet homme, vif d'esprit, a aussi pour fonction d'être l'oreille de son organisation : il surveille les ondes radio, les films diffusés et les journaux distribués, en quête de messages codés.
Compétences professionnelles : Crypter/Décrypter, Créer et Falsifier.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Baratiner, Réglementer, Bricoler, Détecter et Dévoyer.
Domaines optionnels : Radio, Presse écrite, Cinématographe, Vue et Ouïe.
Allégeance : n.a.

DES ÉGARÉS

Les égarés se veulent spontanément neutres vis-à-vis des tensions entre les agences et les terroristes. Certains ont développé un mode de vie à contre-pied de la vie en titanopole, afin d'exprimer leurs déceptions à leur manière. Ils sont les maîtres des bas-fonds et de la rue en général. Leurs activités, bien que généralement inoffensives, dérangent les agences car elles demeurent imprévisibles et incontrôlables.

Artiste décadent

Cet artiste vit dans la rue et a fait des murs de la titanopole son support d'expression artistique. Que ce soit par le biais de graffitis, de poèmes écrits sur les murs ou de sculptures urbaines, il exprime sa solitude et son désarroi. Il sait qu'il ne pourra jamais être reconnu du grand public, car trop éloigné des règlements.
Compétences professionnelles : Réaliser, Interpréter et Créer.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Se cacher, Survivre, Baratiner, Fuir et Crypter/Décrypter.
Domaines optionnels : un type d'art au choix, un bloc au choix et Réhabilitation individuelle.
Allégeance : Exclu +1.

Chauffeur de taxi

Il exerce son métier en dehors de la réglementation de l'une des agences de Transports en commun. Cela lui a déjà valu plusieurs arrestations, mais il arrive toujours à s'en sortir sans trop de dégâts. Il conduit un vieux tacot et accepte de se rendre dans tous les blocs des titanopoles, sans forcément respecter les limitations de vitesse.
Compétences professionnelles : Baratiner, Réparer et Conduire.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Amadouer, Fuir, Bricoler, Frapper et Se repérer.
Domaines optionnels : agence au choix, Vieux tacot, une titanopole au choix et un bloc au choix.
Allégeance : n.a.

Conteur de rue

Cet égaré a été exclu du système. Pour gagner sa vie il se sert de ce qui lui reste : son imagination. Il raconte dans les stations de métropolitains, dans les gares et même dans la rue, des légendes urbaines. Il crée lui-même ces histoires, s'inspirant des gens qui passent devant lui sans le voir. Certains de ces contes entraînent parfois les auditeurs dans des crises d'hystérie ou de léger délire.
Compétences professionnelles : Crypter/Décrypter, Se déguiser et Baratiner.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Apprivoiser, Escamoter, Frapper, Survivre et Imiter.
Domaines optionnels : Portefeuille, Animaux, Bas bloc et une faction au choix.
Allégeance : n.a.

Indic

Dans chaque bloc, une personne est réputée tout savoir, tout connaître. Elle passe son temps à observer, discuter, suivre... Ses renseignements sont très appréciés de tous : les détectives des agences, les mafiosi, les rebelles. L'indic fait preuve d'une neutralité irréprochable et ne s'implique pas dans les conflits de ses clients.
Compétences professionnelles : Détecter, Surveiller et Interroger.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Fouiller, Frapper, Se cacher et Analyser.
Domaines optionnels : Ouïe, Vue, Appartement, un bloc au choix, Barre de fer et Foule.
Allégeance : n.a.

Techno-réfractaire

Il s'agit d'une personne qui refuse le progrès, et plus particulièrement celui de la technologie Étrangère. Que ce soit par éducation, par conviction politique ou religieuse, elle a décidé de vivre dans la marge. Elle se réfugie dans un micro-environnement dédié à la gloire d'un passé idéalisé et révolu, vivant de la vente de sa production.
Compétences professionnelles : Cultiver, Apprivoiser et Négocier.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Soigner, Survivre, Distiller et Enseigner.
Domaines optionnels : Légumes, Plantes médicinales, un bloc au choix, Animaux domestiques et Alcool.
Allégeance : Exclu +2.

Transitaire

C'est l'homme en mouvement. Que ce soit pour assouvir sa curiosité urbaine, pour fuir son passé ou pour trouver un refuge édénique, le transitaire ne s'arrête jamais. Il se faufile dans le maillage urbain, avec discrétion et assurance. Partout, il est chez lui : il arrive dans un lieu, le transforme pour y rester une dizaine de jours et repart.
Compétences professionnelles : Bricoler, Réparer et Crocheter.
Compétences et Manœuvres optionnelles : Se dépasser, Piéger, Frapper, Se déguiser, Se faufiler et Bidouiller.
Domaines optionnels : Squat, Porte, Portefeuille, Appartement, Trappe et une titanopole au choix.
Allégeance : Exclu +1.

L'univers de *RétroFutur* repose sur des sociétés complexes et des groupes influençant des titanopoles entières. Selon ses Attributs d'influence, votre Résistant est capable de les mettre en branle pour qu'ils le servent. Ces possibilités peuvent également se monnayer.

Pour déterminer les influences que possède votre Résistant, vous avez réparti plusieurs niveaux dans ces Attributs. Une modification a pu intervenir lors du choix de l'occupation. Certaines peuvent vous octroyer une influence plus importante. Vous constaterez aisément qu'il est plus facile de se faire entendre d'affranchis quand on est capo et que des simplifications administratives apparaissent lorsque vous êtes directeur d'agence.

En consultant les échelles suivantes, vous serez capable d'évaluer l'étendue de vos **pouvoirs** — c'est-à-dire ce que permet votre influence en cours de jeu —, mais aussi vos **devoirs** — les obligations qui en découlent. Les premiers sont donc des outils supplémentaires pour le joueur et son Résistant au cours du jeu, et les seconds des idées de situations quotidiennes, et pourquoi pas de scénarios, pour que le MJ rythme le cours de ses parties de *RétroFutur*.

Si un personnage ne respecte pas les devoirs du niveau d'Attribut d'influence de sa faction, il perd un niveau. Il ne peut pas descendre à un niveau inférieur à « Pas. »

Vous pouvez toujours faire appel à un pouvoir d'un niveau inférieur, mais il compte dans la limite d'une et **une seule utilisation de votre influence par scénario.**

LES AGENTS (ADMINISTRÉ)

Les agences sont une merveilleuse horlogerie administrative. L'Attribut « Administré » mesure la capacité a utiliser les agences à son avantage, pour son propre accomplissement. Mobiliser les ressources des agences donne un pouvoir énorme : un agent Peu Administré est capable de faire boucler un bloc ou de le faire démolir, tuant au passage tous les habitants qu'on a « oublié » de prévenir qu'il fallait évacuer. En retour, toutefois, il doit rendre des comptes à ses supérieurs et une bavure impliquant la mort de milliers d'administrés ensevelis vivants dans leur bloc aboutira probablement à l'emprisonnement, voire à l'exécution de l'agent responsable... À moins que ce dernier ne puisse justifier son action dans le cadre du règlement, auquel cas il est dédouané même des crimes les plus horribles. Ainsi en va-t-il des agences.

Cet Attribut détermine votre niveau de Richesse (en TUS).

Pas Administré

Obtenir des papiers d'identité est une épreuve pour vous. Vos connaissances et vos relations dans les agences sont nulles. Tenter de manipuler les agences relève du suicide programmé. Quoi que vous fassiez, cela tourne mal. Vous n'aurez jamais le bon formulaire, le bon justificatif... Vous subissez totalement le système. Toucher votre traitement est une gageure et ne parlons pas de profiter d'éventuels avantages accessibles aux citoyens.

Pouvoirs : aucun.
Devoirs : aucun. Vous avez certainement été recalé au Concours.

Peu Administré

Il est probable que vos ambitions ne vous aient jamais poussé à faire carrière dans le système. Vous avez quelques relations et un poste sans responsabilités, ou vous travaillez dans un bureau inconnu des agences centrales. Vous ne vous êtes jamais vraiment impliqué dans les agences, et celles-ci vous le rendent bien.

Pouvoirs : vous pouvez organiser une opération au niveau d'un bloc une fois par scénario, qui réussit automatiquement. Le MJ, en sa qualité d'arbitre, estime le temps nécessaire à sa réalisation.
Devoirs : vous êtes censés passer cinq jours par semaine dans votre bureau. N'étant pas un rouage important, vous pouvez vous permettre quelques absences mais, si elles se répètent, vous risquez d'être rétrogradé et muté dans un bloc lointain, voire classé comme subver.

Assez Administré

Vous avez durement travaillé pour en arriver là, ou bien cela vous est tombé tout cru dans le bec au retour d'un conflit dans les théâtres d'opération. Vous vous êtes intéressé aux agences et vous en maîtrisez les subtilités. Vous possédez assez de jugeote pour exploiter le système sans que cela ne vous tourne la tête. À moins que vous ne pensiez, à juste titre, que vous n'êtes qu'au bas d'un gigantesque escalier menant au sommet.

Pouvoirs : vous pouvez organiser une opération au niveau d'un secteur une fois par scénario, qui réussit automatiquement. Le MJ estime le temps nécessaire à sa réalisation en sa qualité d'arbitre.
Devoirs : si vous voulez continuer dans cette voie, il vous faut passer vos journées dans votre bureau d'agence, parfois vos week-ends, et souvent... oublier vos vacances !

Administré

En théorie, rien ne vous est impossible. Vous connaissez bien les agences et le temps de réaction pour chaque requête. Cela vous permet de programmer des opérations et d'obtenir l'autorisation officielle avant le contrôle de votre hiérarchie. Le bien-être des agences est le cadet de vos soucis. Il faut toutefois que vous rendiez des comptes.

Pouvoirs : vous pouvez organiser une opération au niveau d'une zone une fois par scénario, qui réussit automatiquement. Le MJ estime le temps nécessaire à sa réalisation en sa qualité d'arbitre.
Devoirs : si vous voulez continuer dans cette voie, il vous faut justifier vos interventions. Vous pouvez vous

permettre des absences régulières, mais vous devez alors rattraper la charge de travail accumulée pendant ce temps. Vous ne pouvez pas, en revanche, échapper aux réunions régulières avec vos supérieurs ou aux commissions latérales et translatérales — qui se déroulent très souvent le soir.

Très Administré

Quelle que soit la place que vous occupez dans les agences, vous l'utilisez sans cesse, car vous en connaissez les moindres subtilités. Soit vous appartenez à l'élite des agents, soit vous assistez un décisionnaire mais vous abusez de sa confiance. À moins que vous ne connaissiez un agent astucieux qui détourne le règlement à son profit et au vôtre !

Pouvoirs : vous pouvez organiser une opération au niveau d'une zone une fois par scénario, qui réussit automatiquement. Le MJ estime le temps nécessaire à sa réalisation en sa qualité d'arbitre.
Devoirs : vous avez peu de supérieurs, mais ils ne plaisantent pas. Vous êtes responsable d'agents d'échelons inférieurs et, si vous n'êtes pas assez efficace, ils finiront par vous remplacer. Le directeur de votre agence doit toujours pouvoir vous joindre ; il vous est donc pratiquement impossible d'échapper à votre travail, de jour comme de nuit. Un jour d'absence passera peut-être. Deux, jamais.

LES MAFIOSI (CORROMPU)

Les mafias ont aussi leurs règles. Pas forcément aussi complexes que celles des administrations mais, contrairement à celles-ci, il est impossible de consulter un document résumant le règlement — bien que ce type de paperasse soit, de toute façon, incompréhensible pour le béotien. Le code d'honneur des mafias repose sur la parole et le bon sens. Un petit coup de main venant d'un ami bien placé n'est jamais négligeable... Toutefois, si vous veniez, par ignorance ou par maladresse, à marcher sur les pieds d'un individu mieux introduit que vous dans le milieu, votre carrière risquerait d'être tragiquement écourtée. La prudence est donc de mise...

Cet Attribut détermine votre niveau de Richesse (pour le second marché).

Pas Corrompu

Vous ne connaissez rien aux mafias et ne voulez rien savoir. Vous vous conformez aux annonces officielles et vous savez que, passée une certaine heure, il ne faut pas traîner dans *Jumpertown*...

Pouvoirs : aucun.
Devoirs : restez honnête ! En toute circonstance.

Peu Corrompu

Les taxes, les marges bénéficiaires des agences, encore des taxes... Toutes ces raisons vous ont poussé à commettre de menus larcins.

Pouvoirs : vous êtes sous la protection d'un affranchi. Vous écartez un mafioso du scénario si celui-ci appartient à la même mafia que vous.
Devoirs : obéir en toute circonstance à l'affranchi qui vous protège, car la désobéissance est toujours réprimandée dans les mafias.

Assez Corrompu

Vous êtes quelqu'un d'important au sein des organisations criminelles. Assez important pour que l'on vous montre du respect et que vous soyez intouchable, ou presque, par la base. Même si cela n'est pas valorisé par le système des agences, le respect est une composante essentielle de l'organisation des mafias. Avec le respect, vous pouvez obtenir beaucoup de choses ; vos désirs sont des ordres. Faites attention cependant, il ne faut pas trop abuser. Cela risquerait de froisser les susceptibilités d'autres affranchis, d'autres tigres... ou pire, de quelqu'un de plus important que vous. Dans ce cas, le respect ne vous protégera pas d'une haine acharnée, car de nombreux volontaires se présenteront pour presser la détente.

Pouvoirs : vous êtes sous la protection d'un capo. Vous écartez une faction du scénario si celle-ci appartient à la même mafia que vous et que vous parvenez à prouver que son chef travaille pour une autre mafia.
Devoirs : obéir en toute circonstance au capo qui vous protège, car la désobéissance est toujours réprimandée dans les mafias.

Corrompu

Votre influence s'étend sur une zone entière d'une titanopole. On connaît votre nom, on vous respecte, on vous craint et on vous envie ! Votre vie est facilité par les centaines d'opérations criminelles dans lesquelles vous êtes impliqué (directement ou indirectement). En conséquence, on ne peut pas dire que les agences vous portent dans leur cœur.
Sans être un notable de la mafia, vos requêtes et vos opinions sont écoutées par ses représentants. Prenez garde car votre situation crée des envieux et ce, malgré les codes d'honneur des Quatre.

Pouvoirs : vous êtes sous la protection d'un caïd. Vous écartez définitivement une faction du scénario si celle-ci appartient à la même mafia que vous.
Devoirs : obéir en toute circonstance au caïd qui vous protège.

Très Corrompu

Vos activités criminelles s'étendent sur une titanopole entière. Cela fait longtemps que vous ne vous salissez plus les mains dans ces exercices. Au vu du Règlement, c'est pire ! Vous êtes le chef absolu, le commandeur des croyants. Vous savez que c'est faux ! Qu'il y a encore quelqu'un au-dessus de vous, mais les agences semblent l'ignorer.
Ce n'est pas une raison pour se laisser abattre. Vous jouissez d'un pouvoir considérable : vous « dirigez » la vie de milliers d'administrés à qui les TUS ne suffisent plus. Dans votre tâche, vous êtes secondé d'un lieutenant, notamment pour les affaires concernant le second marché.

Pouvoirs : vous êtes sous la protection d'un parrain. Vous écartez définitivement une faction de la mafia du scénario.
Devoirs : obéir en toute circonstance au parrain qui vous protège, car désobéir est toujours réprimandé par les dirigeants des Quatre.

LES TERRORISTES (VIOLENT)

Le terrorisme est un milieu violent. Être violent, c'est être prêt à donner sa vie et celle des autres pour la cause. Les causes terroristes reposent sur la crédibilité du propos défendu et le charisme de leur principal défenseur. Les groupes terroristes sont des sociétés mobiles, en perpétuelle évolution. La clandestinité les rend paranoïaques.
Les organisations cloisonnées sont difficiles à manipuler et il est d'autant plus difficile d'y faire valoir son influence. Seuls les responsables de ces organisations ou des personnes très astucieuses se prévalent de contrôler plusieurs groupes. Les autres se contentent de faire valoir leur influence dans leur « juridiction ».
Cet Attribut détermine votre arme de prédilection.

Pas Violent

Vous ne comprenez pas les motivations de ces ordures et, conformément au discours des agences, vous pensez que ces fous ne sont que des asociaux frustrés et sanguinaires. Vous croyez que le peuple n'aura la paix que lorsque les agences auront réglé leur compte aux terroristes.

Pouvoirs : aucun.
Devoirs : dénoncer les administrés soupçonnés d'actes de terreur à l'agence de la Réhabilitation individuelle.

Peu Violent

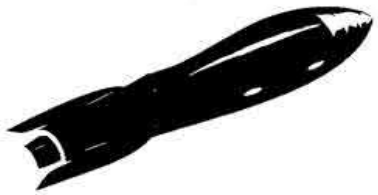
Vous connaissez quelqu'un qui connaît quelqu'un dans un groupe terroriste. Vous l'appréciez, il est sympathique et, même si vous n'adhérez pas totalement à ses idées, vous avez décidé de l'aider. Bien sûr, il n'est pas question de tuer quelqu'un, mais vous donnez quelques informations par-ci, quelques objets par-là. Quelques fois, il vous demande d'héberger quelqu'un ou de transporter des valises. En échange, il vous fait des cadeaux. Pour le moment, vous n'avez jamais posé de questions... Mais, qui sait !

Pouvoirs : obtenir une arme, au plus Assez Illégale, une fois par scénario. Les armes Étrangères ou russes sont toutefois hors de portée du terroriste.
Devoir : faire le chaperon rouge, autant de fois par mois que d'armes demandées par scénario — une fois par mois au minimum.

Assez Violent

Vous êtes impliqué ! Vous pensez que les agences ne sont qu'un ramassis de corrompus et vous leur montrerez. La seule façon de leur faire comprendre est la violence. Supprimer leurs collègues et enlever leurs femmes et enfants. Exercer une pression psychologique sur la population transformée en troupeau de moutons ! Vous faites partie d'un groupe dont les moyens sont limités, mais vous croyez en sa cause. Ce n'est qu'une question de temps avant la victoire.

Pouvoirs : ordonner un assassinat. Le nom, l'adresse ou le lieu de travail de la cible, ainsi que sa description physique, sont fournis à un tueur connu du terroriste. Un individu doté du niveau sans adverbe, « ... », d'Attribut d'influence de sa faction est protégé par les siens de ce pouvoir des organisations terroristes.
Devoir : gérer en permanence une planque pouvant accueillir trois personnes pendant un mois.



Violent

Il n'y a que deux moyens de quitter le terrorisme : la mort ou la prison ! Une chose est sûre, ils ne vous auront pas vivant ! Vous dirigez un groupe de terroristes. Votre mission est d'affirmer la nécessité de la lutte armée. Vous devez programmer une campagne de terreur sur votre secteur. Déterminez les objectifs et éliminez-les !
Veillant à la sécurité de votre groupe, vous ne devez pas tomber vivant entre les mains d'un agent. Ce que vous savez est trop précieux. Les taupes sont nombreuses, les traîtres encore plus ! Vous ne connaissez qu'une seule méthode pour convaincre : la violence. Personne n'est à l'abri. Après tout, ce sont tous des agents.

Pouvoirs : commanditer un attentat. Le terroriste peut ordonner la pose d'une bombe dans un bâtiment. Elle est suffisamment puissante pour réduire en cendres un pavillon de banlieue, un wagon ou un appartement. Les bâtiments surveillés par les agences de la Paix et des Étrangers sont immunisés à ce pouvoir.
Devoir : gérer une planque qui doit pouvoir accueillir une dizaine de personnes pendant un mois. Si aucun maquis n'est géré, le terroriste doit organiser un *run* autant de fois par mois qu'il ordonne d'attentats — au minimum une fois par mois.

Très Violent

Vous êtes à la tête d'une organisation terroriste protégée par l'un des Pères. Vous êtes un symbole vivant de la lutte contre la répression des agences. Vous connaissez beaucoup de choses sur la mécanique de ces monstres. Pour ces raisons, vous savez que le combat est inégal. Le seul moyen de faire cesser la tyrannie est de détruire le système. Évidemment, vos moyens sont limités. Cependant, chaque jour des partisans rejoignent votre mouvement. Le nom de votre organisation est sur les lèvres des responsables des agences. La pression psychologique induite par votre mouvement est construite sur le modèle de ces dernières. Vous appliquez à ces institutions leurs propres principes, mais, contrairement à elles, vous n'hésitez pas à vous montrer. Chaque action est une revendication, un pamphlet. Si des innocents périssent dans vos actions, tant pis pour eux. S'ils ne sont pas avec vous, ils sont contre vous. Une fois qu'ils auront compris, plus rien ne vous arrêtera. En attendant, vous vous cachez et préparez votre ultime projet. Celui qui mettra fin à la tyrannie.

Pouvoirs : commanditer un attentat. Comme pour Violent (voir plus haut), mais seules les bases sont immunisées.
Devoir : consacrer chaque jour de votre vie et toutes vos ressources à la lutte contre les agences. Et ne pas gêner les actions du Père protecteur.

LES ÉGARÉS (EXCLU)

Le monde de la marge est individualiste. Les relations entre égarés reposent sur le volontariat ou l'admiration. Il faut avoir de nombreuses qualités pour avoir de l'influence sur des personnes qui se réclament de l'indépendance morale et du refus des agences. Plus qu'il n'en faut pour régner sur une poignée d'imbéciles lobotomisés par la bienveillance administrative. Toutefois, les résultats ne sont pas aussi probants. Bien des imbéciles d'agents ont plus de pouvoir qu'un groupe d'égarés.
Cet Attribut détermine vos ressources secrètes en TUS et eagles : les premiers points de grisbi de votre cellule.

Pas Exclu

La bohème, l'exil, le voyage... Tout cela vous semble hors de propos et anti-progressiste. Vous ne connaissez personne ayant fait ce genre d'expérience, mais peu importe. C'est idiot. Vous ne connaissez pas de bonnes raisons pour vous marginaliser. Vous pensez qu'il n'y a rien à gagner dans cette situation. Avoir des relations avec des égarés vous répugne. Vos sentiments vont de la simple ignorance à la volonté de les empêcher de nuire, en passant par le mépris.

Pouvoirs : aucun.
Devoirs : éviter les contacts avec les égarés, les terroristes et les mafiosi, et les dénoncer lorsqu'ils menacent la quiétude des titanopoles — attentats, racket, etc.

Peu Exclu

Vos relations avec les égarés sont très particulières. Vous avez établi quelques contacts. Votre influence dans ce milieu est faible. Vous êtes tributaire des déclarations de vos amis de passage, souvent des amis d'un jour que vous ne revoyez jamais. Peut-être vous racontent-ils des bêtises ? Plusieurs fois, vous avez fait appel à leurs services pour transmettre des messages ou trouver des objets particuliers... Malgré cela, vous ne savez pas si vous pouvez leur faire confiance.

Pouvoirs : vous pouvez vous procurer un objet Peu Illégal ou faire appel, le temps d'un scénario, à un contact que vous n'avez pas choisi en créant votre Résistant.
Devoirs : aider indirectement et discrètement les Égarés, par l'intermédiaire de dons ou en achetant leurs œuvres.

Assez Exclu

Difficile de quitter tout ce que l'on connaît. Vous n'êtes pas résolu à cette extrémité. Mais que faire lorsque la triste vie des agences vous étouffe ? Eh bien, ce que vous faites : vous tenez un établissement illégal où se retrouvent les gens de la marge, ou bien vous organisez des soirées où l'on discute art et philosophie (parfois de comptoir) hors des limites du règlement.
Vous êtes intégré au milieu. Même si vous conservez des attaches avec le système, votre influence vous permet de mobiliser suffisamment de ressources pour soutenir des causes, créer ou aider une communauté, etc.

Pouvoirs : vous pouvez vous procurer un objet Peu Illégal ou faire appel, le temps d'un scénario, à deux contacts que vous n'avez pas choisis en créant votre Résistant.
Devoirs : utiliser votre Occupation pour défendre secrètement les intérêts des factions de la marge.

Exclu

Un jour vous avez décidé de tout laisser et de partir. La destination importait peu, les raisons aussi. Ce qui compte, c'est ce que vous êtes aujourd'hui : un individu libre. Vous avez décidé de vous consacrer à votre vie ! Vous êtes libre dans un monde d'oppression. Vous vous êtes libéré des contraintes matérielles et vous vivez simplement. Vous fréquentez des égarés qui adhérent à vos idées et qui ont décidé de vous suivre dans votre périple. Vous connaissez l'*underground* de votre titanopole et vous en faites souvent la tournée pour entretenir vos relations dans la marge.

Pouvoirs : vous pouvez vous procurer un objet Assez Illégal ou faire appel à trois contacts que vous n'avez pas choisis en créant votre Résistant, le temps d'un scénario.
Devoirs : maintenir votre anonymat et votre liberté. N'être fiché par personne.

Très Exclu

Vous êtes une étoile filante du vagabondage, ou un virtuose artistique parasitaire. Vous êtes charismatique, vos idées ont convaincu des dizaines, voire des centaines de personnes. Certaines vous suivent, espérant profiter de votre rayonnement. Vous êtes de ces hommes qui montent des utopies, des zones autonomes temporaires, immigrant de titanopole en titanopole comme bon vous semble, répandant votre bonne parole...
Toutefois, il y a un hic : les agents de la Réhabilitation individuelle vous recherchent. Quand ils vous trouveront, et ils vous trouveront, ce sera la fin de la route pour vous et pour ceux qui vous font confiance, qui vous accompagnent !

Pouvoirs : vous pouvez vous procurer un objet Illégal ou faire appel, le temps d'un scénario, à quatre contacts que vous n'avez pas choisis en créant votre Résistant.
Devoirs : construire une nouvelle société pour les égarés, selon les principes de votre philosophie. Le chemin qui vous attend est long et vous devez sans cesse entretenir l'espoir parmi vos pairs.

Les contacts sont, au même titre que la dispersion des Aptitudes, l'une des forces de la Résistance. Le fait de connaître des gens venant d'horizons extrêmement divers est un atout inestimable, qui permet de multiplier les sources d'information et d'obtenir de l'aide là où d'autres auraient dû se débrouiller tous seuls.

Les interactions sociales de votre Résistant avec les habitants des *twisted 50s* peuvent créer des relations que nous appelons contacts. Ces derniers sont des personnages secondaires auxquels un joueur peut faire appel. Chacun d'entre eux a une spécialité : une Manœuvre. Les Résistants utilisent celle-ci comme si elle était l'une des leurs. Le contact met ses moyens à disposition pour aider le Résistant.

Note : *le MJ est libre de choisir certains des contacts des Résistants pour en faire des résistants. À ses joueurs de trouver lesquels au cours d'aventures dans les* twisted 50s.

DISPONIBILITÉ

La disponibilité d'un contact est identique à l'Attribut d'influence du Résistant qui le connaît dans la faction de cet individu.

Exemple : *Antonio Scarpullazzi est Assez Corrompu. Son cousin Victorio est donc Assez Disponible pour Antonio.*

L'utilisation de Manœuvres, comme Arroser, ou un bon jeu de rôle permettra, à la discrétion du MJ, d'obtenir de nouveaux contacts et de les rendre plus disponibles qu'ils ne le sont effectivement.

Exemple : *pour rendre Victorio Disponible, Antonio lui promet une nouvelle paire de chaussures du pays : des mocassins noirs et blancs en vrai cuir d'Alt-Palermo.*

Pour déterminer si un contact répond à la demande d'un personnage, on teste son niveau de Disponible contre le ND de l'action à entreprendre — qui est laissée à la discrétion du MJ.

Une **Réussite** indique que l'action a été entreprise par le contact et qu'elle a réussi.

Un **Échec** indique, soit que l'action n'a pas été entreprise, soit qu'elle échouera. Le MJ a, dans cette alternative, toute latitude pour choisir, car il est l'arbitre et lui seul est en mesure de peser l'impact du service demandé dans le scénario en cours.

Exemple : *Victorio est Disponible depuis qu'il a sa nouvelle paire de chaussures. Antonio exige de lui une action Assez Difficile — ventiler un petit commerçant sur une place publique — pour le compte de son Résistant. Si Willem obtient un « 7 » ou moins, son cousin rend ce service avec succès à son Résistant. En cas d'Échec, le MJ décide que l'action est entreprise, mais qu'elle échoue au dernier moment parce qu'Antonio rate son tir devant plusieurs dizaines de témoins. L'affaire se complique alors, pour les besoins de l'histoire…*

CONTACTER

Se faire de nouveaux contacts est un simple exercice de psychologie. Certaines personnes sont réceptives à l'idéologie de la Résistance ou trouvent les Résistants sympathiques. D'autres ont besoin d'aide et se montrent reconnaissantes envers ceux qui la leur apportent. Les Résistants devraient apprendre à découvrir ces personnes et à s'en faire des contacts.

Dans tous les scénarios, les gens qui peuvent devenir des contacts ou des résistants sont signalés, ainsi que la manière de faire en sorte qu'ils le deviennent. À charge pour les Résistants de les repérer et de faire en sorte que cela advienne ; à charge pour le MJ de juger si les Résistants y sont bien parvenus. Dès lors, le nouveau contact est aussi Disponible que le MJ le souhaite — au moins Peu Disponible.

ON RESTE EN CONTACT ?

Les contacts peuvent eux aussi évoluer. Maltraités, ils peuvent rechigner à fournir leur aide. Choyés, ils peuvent devenir plus disponibles et coopérer plus volontiers.

Il est difficile d'estimer cela et, en dernier ressort, seul le MJ peut y parvenir. Offrir beaucoup peut n'avoir que peu ou pas d'incidence sur les rapports avec un contact, tandis qu'un présent modeste mais très opportun peut donner d'excellents résultats. Offrir une paire de chaussures n'a aucune chance de rendre un contact plus Disponible… À moins que ces chaussures soient si exceptionnelles qu'elles permettent au contact de se faire remarquer par un capo et de monter dans la hiérarchie, ce dont il est éperdument reconnaissant. Lui donner de quoi finir ses jours en Novaya Rodina, loin de l'oppression bureaucratique, est au contraire le meilleur moyen de le perdre.

Au MJ de trancher, donc, en fonction de ce qu'il estime logique de la part du contact et des efforts déployés par le Résistant qui en dispose.

Une affaire de bon sens

Le contact est un vrai personnage, malgré cette simplification de règles. Il n'est pas dévoué à la cause du Résistant et peut donc ignorer la requête de ce dernier, ou demander quelque chose en retour.

Robert Wesson

Robert est un directeur de bureau qui gère des biens patrimoniaux. Cet homme à la cinquantaine bedonnante et aux cheveux gris, a toujours un mot approbateur pour ses subordonnés. Il dispose d'un réseau de contacts qu'il s'est constitué alors qu'il préparait le Concours dans une agence de formation pour « fils à papa ». Il utilise ce tissu relationnel pour réaliser des opérations en échange de TUS. De temps en temps, il offre ses services pour maintenir sa bonne réputation et ajouter quelques noms à son carnet d'adresses.

Manœuvre : Commanditer.
Attribut d'influence : Très Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Peu Exclu.
Passe-temps : l'occupation de Robert Wesson lui prend beaucoup de son temps. Son loisir favori est d'écouter la musique dissidente qu'est le jazz dans des boîtes de bloc sordides.

Valentine Galleron

Valentine Galleron est une grande femme blonde à la voix nasillarde. Jolie, elle dissimule sa détermination derrière une perpétuelle bonne humeur. En réalité, Valentine est franc-tireur pour l'agence de la Paix. Elle ne pose toujours qu'une seule question sur ses cibles à cette agence : « quelle est la cible ? ». Elle a déjà tué plus d'une centaine de personnes.

Manœuvre : Camper.
Attribut d'influence : Assez Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente et Pas Exclue.
Passe-temps : tuer des gens ! Valentine Galleron loue ses services en dehors du travail pour son plaisir, pour le frisson de la chasse.

Stephen Ameillosky

Stephen Ameillosky vit dans des laboratoires depuis sa jeunesse. Son père l'emmenait souvent avec lui pour lui montrer les dernières inventions envoyées par les Étrangers. À force de les laisser tomber, il a appris à les réparer et il a fait de ce hobby son métier. D'un naturel serviable, il n'hésite pas à réparer les objets cassés de ses voisins. Il est grand, perd ses cheveux sur le dessus du crâne et porte de petites lunettes rondes. Il est souvent habillé d'une blouse blanche qu'il oublie de retirer lorsqu'il sort de l'agence.

Manœuvre : Réactiver.
Attribut d'influence : Assez Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Peu Exclu.
Passe-temps : le voyage. Bien que ce soit difficile avec une femme et une petite fille, Stephen Ameillosky voyage beaucoup, enfin, voyageait beaucoup…

Oliver Gatekeeper

Oliver Gatekeeper est analyste pour plusieurs agences qui l'utilisent pour retrouver ceux qui ne veulent pas être retrouvés. À la question : « Comment faites-vous ? », il répond toujours : « C'est juste mon job, p'tit gars (poupée). » Oliver est brun, mesure environ un mètre soixante et s'habille comme un égaré : jeans et baskets.

Manœuvre : Traquer.
Attribut d'influence : Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Assez Exclu.
Passe-temps : Oliver Gatekeeper a une passion pour le cinématographe. Pour deux raisons : parce qu'il aime cela et parce qu'en regardant des films, parfois dissidents, il a des visions dans lesquelles il voit ses proies !

Billy Hong

Billy Hong est un membre des Triades. Assassin professionnel, il tue pour de l'argent. Personne n'est à l'abri de son colt .45 — femmes, enfants, vieillards, etc. Pour lui, tout a un prix. La question a poser est donc « combien ? ». Il n'est certainement pas le type le plus aimé dans son bloc. Il est violent, désagréable et abuse de sa situation dans son organisation criminelle.

Petit asiatique d'une trentaine d'années, Billy Hong s'habille avec des costumes blancs très chics. Il porte souvent une chemise noire ouverte sur sa chaîne en or.

Manœuvre : Plomber.
Attribut d'influence : Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Billy Hong aime terroriser les commerçants de son bloc. Il prend très à cœur sa charge au sein des Triades.

Victorio Scarpullazzi

Victorio Scarpullazzi est tueur pour la Cosa Nostra. C'est un Scarpullazzi, la plus dangereuse des familles de cette mafia. Originaire de Corléone, il reçut son premier Beretta à l'âge de six ans. Il est depuis devenu un professionnel, le type idéal pour tuer quelqu'un dans un anniversaire, un mariage... À vingt ans, il mesure un mètre soixante-cinq et arbore des cheveux noirs gominés, une petite moustache finement taillée. Il s'habille de complets très coûteux...

Manœuvre : Ventiler.
Attribut d'influence : Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : le théâtre est la cocaïne de Victorio Scarpullazzi car, plus jeune, il rêvait d'être acteur ou metteur en scène.

Antoine Duchemin

Antoine Duchemin tient une casse pour le syndicat. C'est là où échouent les automobiles contenant un cadavre dans le coffre. Il vit dans un complexe de tôle froissée et rouillée. Il revend des pièces détachées en dehors des agences. Antoine est une montagne de muscles et de graisse. Le cheveu rare et gris, ses yeux porcins sont noirs. Il porte un pantalon de toile bleu et un marcel blanc crasseux.

Manœuvre : Ruiner.
Attribut d'influence : Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Antoine Duchemin aime construire des modèles réduits d'automobile, d'autogyre... Son prochain projet ? Construire une maquette de sa casse et y compresser ses autres maquettes.

Fluggy les-bons-tuyaux

Fluggy les-bons-tuyaux sait pas mal de choses. Il débloque des situations en trouvant les informations manquantes. En bon intermédiaire, il ne révèle jamais ses sources... Très maigre, ses traits sont coupés à la serpe. Fluggy les-bons-tuyaux semble se désarticuler quand il se déplace, mais c'est peut-être un style qu'il se donne... Comme s'il dansait en permanence sur une musique qu'il est le seul à entendre.

Manœuvre : Se renseigner.
Attribut d'influence : Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Fluggy les-bons-tuyaux est membre du Possé. Il fait donc ce que font tous les membres de cette mafia : il traîne dans les rues, rendant visite à ses informateurs et vendant un peu de drogue par-ci par-là.

John Smith

Ancien stratège militaire, John Smith est devenu terroriste par conviction et par ambition. Il aime créer des stratégies, élaborer des plans impossibles. Dans l'armée, il estimait avoir trop de moyens. Il préfère le challenge de la clandestinité. Aujourd'hui, il gère des opérations pour des organisations terroristes, pour qu'il y ait le moins de « dommages collatéraux » possibles. John mesure un mètre quatre-vingts. Ses cheveux blancs et ses traits indiquent qu'il est âgé d'une cinquantaine d'années. Sa condition physique est bonne : il se maintient en forme car il lui arrive d'appliquer lui-même ses plans sur le terrain.

Manœuvre : Planifier.
Attribut d'influence : Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : le péché mignon de John Smith est le tabac. Il aime particulièrement les cigares de l'archipel des rêves.

Hector M. Murdockk

Hector M. Murdockk était un pilote de chasse de l'Europole. Il fut réformé suite à un *crash*. Il porte encore son blouson de vol de l'époque. Reconverti dans le transport, il garde rarement ses clients longtemps. Ceux-ci ne supportent pas son inconscience de pilote de chasse. Hector mesure un mètre soixante-dix. Il est maigre, les cheveux courts, les yeux marrons. Son expression est très étrange, trop changeante. Il passe brusquement d'un sourire sardonique à un visage fermé… Il est vraiment inquiétant.

Manœuvre : Piloter un avion.
Attribut d'influence : Pas Administré, Pas Corrompu, Assez Violent et Peu Exclu.
Passe-temps : depuis le *crash*, Hector est fou. Enfin, c'est ce que croient les médecins qui se perdent en conjectures sur son cas. La vérité : Hector M. Murdockk aime faire enrager les docteurs et leurs infirmières.

Arthur T. Peck

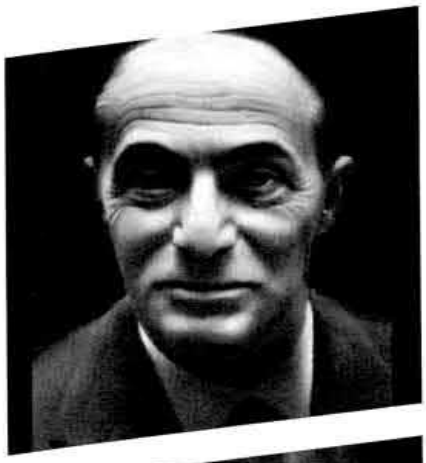
Arthur T. Peck est un spécialiste financier des groupuscules terroristes. Il leur trouve des objectifs, des missions et s'occupe de les payer en TUS propres ou en monnaie du second marché. Arthur est un homme d'une trentaine d'années. Cheveux blonds, yeux bleus, propre sur lui, costume dernière mode…

Manœuvre : Blanchir.
Attribut d'influence : Peu Administré, Pas Corrompu, Assez Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Arthur T. Peck aime les voitures. Il en change constamment et se débrouille toujours pour avoir la dernière à la mode.

Andria B. Barracus

Andria B. Barracus a longtemps opéré pour une unité militaire spéciale du génie. Il sait bricoler n'importe quelle machine, réparer n'importe quoi avec un bout de ficelle et du chewing-gum. De nombreuses fois, son inventivité a sauvé son unité de bien des tracas. Le jour où on lui a ordonné de transformer des machines agricoles en armes bactériologiques, il a compris l'horreur de ce qu'il faisait. Depuis, il a déserté et erre dans les marges. Andria B. Barracus est grand, noir, calibré comme une armoire à glace. Ses puissantes mains sont couvertes de grosses bagues en or, aussi encombrantes que les dizaines de chaînes en or qu'il porte en permanence.

Manœuvre : Bidouiller.
Attribut d'influence : Peu Administré, Pas Corrompu, Assez Violent et Pas Exclu.
Passe-temps : Andria B. Barracus dessine des plans d'automobiles, tous plus farfelus les uns que les autres. Il essaie d'inventer un moyen de transport alternatif à l'avion. Récemment, il a eu une idée d'un train à grande vitesse…



Justin Giberon

La vie de Justin Giberon bascula le jour d'une opération chirurgicale ratée, un jour où il s'était gavé de morphine. L'agence des Maisons ne le rata pas : il fut condamné à une longue peine de détention. Par la suite, incapable de retrouver du travail, il intégra une communauté d'égarés et reprit du service. Il lui arrive de soigner des personnes de différentes factions. La soixantaine, chauve, les traits marqués par une période difficile de sa vie, seuls ses yeux le font sortir de l'ordinaire. D'un bleu acier, ils laissent transparaître une volonté indomptable.

Manœuvre : Opérer.
Attribut d'influence : Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Assez Exclu.
Passe-temps : pratiquer, toujours pratiquer. La prison lui a fait perdre beaucoup de temps. Justin Giberon essaie de le rattraper.

Plagio Seberensky

Plagio Seberensky vit dans le monde des agences, tout en étant un égaré. Un jour, il s'est installé dans un bureau, prétextant être un nouveau collègue. Il s'est mis à se comporter comme les autres agents et collecte ainsi des informations qu'il revend aux factions intéressées. Son physique est passe-partout. Il prend soin de ne ressembler à personne mais de bien représenter l'agent moyen.

Manœuvre : Imiter.
Attribut d'influence : Assez Administré, Pas Corrompu, Pas Violent et Peu Exclu.
Passe-temps : de temps en temps, Plagio Seberensky change de vie. Il suit quelqu'un et s'informe sur sa vie, puis, il tente de le remplacer durant quelques jours. Il reconnaît aisément que tromper la famille de sa victime est très difficile. Pour le moment, il n'y est jamais parvenu.

Oumbassa Wang

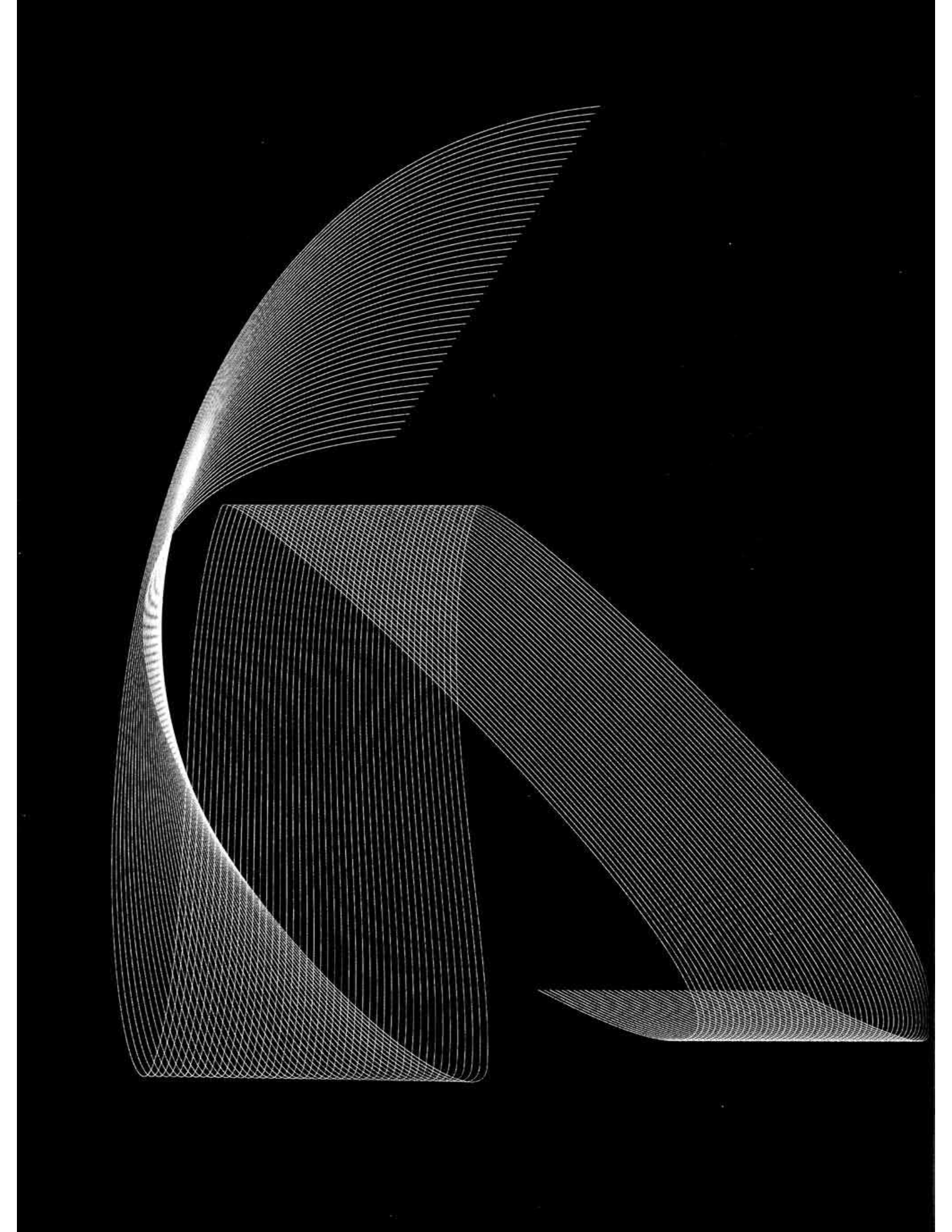
Oumbassa Wang est l'archétype de l'égaré donné dans les manuels du Concours. Logique... cette femme est le produit de ces textes. Quand elle s'est retrouvée exclue du système, elle s'est comportée exactement comme les égarés sont censés le faire dans les livres : Oumbassa Wang est devenue une experte en cambriolage. Elle prend des commandes et vole tout ce que vous voulez...

Manœuvre : Voler.
Attribut d'influence : Pas Administrée, Peu Corrompue, Pas Violente et Assez Exclue.
Passe-temps : Oumbassa Wang se renseigne perpétuellement sur les systèmes de sécurité antivol. Juste pour ne pas se faire prendre... Être bien informée est essentiel dans ce genre d'occupation.

Akozawa Miratoki

Cet ancien artiste officiel s'est expulsé lui-même du système, un beau jour de printemps. Il s'est rendu compte que ses créations étaient dépourvues de toute sensibilité. Il a tout quitté pour rejoindre le bitume et les cales humides des navires de fret. Il en veut aux agences d'avoir brisé sa créativité. Il passe de titanopole en titanopole, détournant les créations d'artistes officiels pour promouvoir la marge. Akozawa Miratoki a environ cinquante ans. Il porte ses longs cheveux noirs en bataille et a une barbe fournie, qu'il n'a pas taillée depuis longtemps. Très maigre, son corps révèle les stigmates de la privation. Ses vêtements sont usés, déchirés et sales.

Manœuvre : Dévoyer
Attribut d'influence : Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent et Assez Exclu.
Passe-temps : Akozawa Miratoki est un maître en matière d'origami. Il s'en sert souvent comme signature ou symbole de son passage dans un lieu. C'est aussi une méthode pour indiquer à ses amis sa prochaine destination.



Livre III

Mettre en scène l'univers

« Nous vivons dans un roman de Philip K. Dick, désormais, nous autres. Surtout moi. »

• Correspondances, Philip K. Dick •

Ce chapitre a été conçu pour le MJ, afin qu'il soit en mesure de mettre en scène le quotidien des *twisted 50s* et, surtout, qu'il puisse donner des réponses à ses joueurs sur ce monde étrange qu'il leur propose de visiter par le biais des scénarios. Les éléments de cet article sont donc des briques de l'univers de *RétroFutur* que le MJ est invité à travailler, à développer en situation de jeu ou même en scénario autonome.

LE CONTRÔLE

Les agences gèrent les titanopoles et il n'y a que peu de régions des *twisted 50s* qui échappent à leur contrôle. Les modèles transposés par ces institutions sont si vivaces que seuls les plus marginaux peuvent se vanter sérieusement d'échapper à leur emprise.

Le revers de la médaille

Ce que vous avez lu sur les agences dans la première partie de ce livre est bien évidemment vrai, mais tout ne vous a pas été dit. Dans cette partie, les failles du système des agences sont exposées et quelques réponses à la question « comment vivre sa vie de tous les jours avec un tel système ? » sont avancées.

Recoupement

En Europole, coexistent l'agence de la Santé publique qui supervise les agents médecins et infirmiers, celle de l'Hygiène mentale qui administre les psychiatres et les psychanalystes, celle de la Pharmachimie qui s'occupe des médicaments et de leurs posologies, etc. Qui est responsable quand un administré suivant une thérapie se voit prescrire un médicament par un docteur et décède à cause d'une surdose ? Les trois agences se renvoient la balle, s'accusent mutuellement, sortent des dossiers les uns sur les autres, pendant que la veuve de l'administré se bat avec une division des Pompes funèbres qui refuse d'enterrer son mari tant que l'enquête n'est pas bouclée… Ce dernier cas eut lieu en mars 1951 et fut relaté dans la presse de la marge.

Il existe des tensions entre les agences centrales, mais il y a aussi des conflits horizontaux entre les agences sectorielles. Cela provient du processus de création d'une agence. Les agences ont une tâche particulière, mais quand elles estiment avoir trop de travail, elles se séparent en deux entités. Si une définition claire de la mission de chacune est fournie à cette occasion, cela n'empêche pas les recoupements. D'autant plus que d'autres divisions peuvent survenir par la suite. Plus ce genre de séparation arrive et plus un champ d'action est couvert par des entités différentes. Tant que des intérêts sont en jeu, il existe une chance de voir avancer son problème. En revanche, si le problème n'apporte rien, il est renvoyé d'agence en agence, de bureau en bureau… Jusqu'à ce que l'une des entités accepte finalement de chercher une solution. Et cela peut prendre beaucoup de temps…

Les conflits d'intérêts sont nombreux. Par exemple, l'agence de l'Énergie est en conflit avec celle de l'Aménagement sur la gestion d'un nouveau barrage. Une médiation est offerte par l'agence de l'Équipement. On ne sait pas quelles sont ses motivations. Faire avancer un projet salutaire pour les administrés ? Ou est-ce une opération pour gagner le projet ? La plupart du temps, les conflits se concrétisent par des pressions, des chantages, des coups bas bureaucratiques… mais il arrive que des assassinats soient commis dans le secret des agences et mis sur le dos des terroristes et des mafias. Cela dit, aucun conflit administratif ne dégénère en guerre ouverte. Du moins dans les titanopoles.

L'inertie

Toutes les agences sont confrontées à l'inertie. La bureaucratie requiert la coopération de plusieurs personnes et elle peut faire défaut. En considérant que chaque administré fait son travail a une cadence acceptable, il est impossible de penser que tous ont les mêmes priorités au même moment. Et ce, même si un de leurs supérieurs l'exige. Beaucoup de dossiers sont urgents et chaque agent classe ses priorités : urgent, r-urgent super-urgent, méga-urgent… Et il ne faut pas négliger l'imminence de la fin de la journée, qui pousse les agents à davantage consulter la pendule au-dessus de la porte de leur bureau qu'à traiter leurs dossiers. Ainsi, un formulaire de demande de renseignements enregistré par l'agent responsable de ce type de demande à 17 h 00 n'a aucune chance d'obtenir une réponse avant le lendemain matin, alors que la plupart des agents de ce service terminent à 18 h 00. C'est ce que les agents appellent, non sans ironie, l'effet 17 h 00 !

Le corporatisme des agences, sécurité de l'emploi et les traitements indexés brisent tout élan de zèle et génèrent de telles situations.

Briser l'inertie ? De nombreuses tentatives ont été effectuées… Les agences sont censées être une méritocratie. C'est vrai, mais elles ont tellement d'agents au travail qu'il leur est difficile d'obtenir des résultats instantanés. Certains directeurs ont envisagé des barèmes de notation et des examens de promotion internes — qui ne donnent que 3 % de chances d'obtenir une promotion — pour enrayer ce problème. Sans succès.

Les agences vues par les administrés

Consultez des dizaines de personnes, toutes auront un point de vue différent sur l'efficacité d'une agence. Certains disent ne jamais avoir de problème, d'autres souffrir le martyr. C'est en grande partie une question de personnalité. Croire que le système règlera tous les problèmes est une preuve de douce naïveté. Beaucoup d'administrés savent que pour obtenir quelque chose, il faut être odieux. Pour attirer l'attention d'un agent sur un problème, il faut souvent être un affreux râleur pour inciter les personnes compétentes à se débarrasser de vous au plus vite. Évidemment, tout ceci ne profite pas à la courtoisie dans les titanopoles… Les déceptions aigries des agents se reportant les unes sur les autres.

La justice

« Au cours de cette formation, vous apprendrez à diriger et mener à son terme une enquête. Le pouvoir judiciaire appartient aux agences depuis la modification du paragraphe 24 alinéa 3, sur la division des pouvoirs dans le système politique managérat. Les nations ont cédé la gestion des services de police aux agences, plus efficaces et plus concernées par la protection de leurs administrés qui sont aussi, après tout, leurs employés. »

Introduction au cours
Agent, enquêteur, même combat : le bien de la société

La première question qu'il convient de se poser est : qu'est ce qu'une investigation ? Cette interrogation doit être abordée dans une optique généraliste. Une investigation est un processus de recherche d'informations, de preuves et de témoignages fondés permettant de reconstituer un événement souvent de nature criminelle, c'est-à-dire contraire au Règlement.

Nuançons ceci avec le point suivant : une enquête peut être de différentes natures. On peut, effectivement, essayer de rassembler les preuves de la culpabilité d'un criminel présumé, mais il est aussi possible d'enquêter sur une personne, à titre informatif, dans le cadre d'une activité de renseignement. Quelles sont ses qualités, ses défauts, son emploi du temps ? Ses activités sont-elles licites ? Les raisons peuvent être multiples et les donner toutes n'aurait que peu d'intérêt. Enfin, il existe des enquêtes préventives, qui ont pour but d'anticiper un délit.

Le rôle des agences

Chaque agence étant souveraine sur ses employés, territoires, matériels et actifs immobiliers, toutes exercent de facto un pouvoir judiciaire. Il existe toutefois de nombreux problèmes de juridiction. Un cas célèbre, souvent cité en exemple, est celui d'Armand Silberstein. Cet agent, qui travaillait pour la division de l'Entretien des surfaces publiques, fut retrouvé mort dans un bâtiment de l'agence de l'Énergie, en possession de l'arme de service d'un agent de la Paix et de documents de propagande réfractaire. Sept agences se sont livrées, quatorze mois durant, à un duel de règlement afin d'obtenir la direction de l'enquête, tout en menant des investigations parallèlement. L'enquête fut achevée en soixante-quatre jours, mais le jugement dut attendre onze ans avant d'être prononcé... une fois le problème de juridiction résolu.

Deux mesures peuvent éviter ces problèmes aux administrés.

Tout d'abord, le bon sens et la concertation sont de rigueur. Si plusieurs agences sont sur l'enquête, les responsables doivent évaluer, pour chaque groupe d'enquêteurs, les chances de succès, les besoins et les ressources disponibles. S'il s'avère que dix autres affaires sont en cours et que les responsables se battent pour en avoir une de plus, l'enquêteur en charge de ces dossiers encourt une réprimande. Un tel comportement nuit au bon fonctionnement des agences.

Ensuite, le flagrant délit est la meilleure des façons de s'attribuer une enquête. Quels que soient le propos, le sujet, la victime et le suspect, si un agent a été témoin des faits, l'enquête lui appartient. Seules les agences centrales peuvent le forcer à collaborer avec un de leurs éléments. Ces agents-là ont une vision personnelle du terme « collaborer ».

Une troisième mesure existe ! L'intervention des agences centrales. Si elles prennent le contrôle d'une enquête, celle-ci ne sera jamais attribuée à d'autres agences.

Le rôle des agents

Tous les agents sont, à tour de rôle, les enquêteurs de leur agence. Un roulement est coordonné par des bureaux d'investigation au sein de chaque agence, selon un calendrier prévu par le Règlement et affiché dans tous les bureaux. Par ailleurs, les agents élisent chaque année leurs procureurs au suffrage universel.

Les enquêtes importantes sont rarement confiées à des agents incompétents, c'est-à-dire ayant obtenu des résultats trop faibles au Concours ou ayant connu une carrière chaotique. Il est obligatoire d'être Administré pour enquêter sur un homicide. Les agents Assez Administrés sont mis sur des enquêtes de disparitions et d'attaques à main armée. Quant aux autres agents, les vols de sac à main et de voitures ainsi que les petits larcins sont leur lot quotidien.

Les enquêteurs mandatés par les agences, et donc les administrés qui y effectuent leur service d'utilité sociale, ne jugent pas leurs suspects, mais tentent de mettre en évidence leur culpabilité. Ils n'ont pas le rôle du bourreau ; leurs suspects doivent être jugés par un tribunal et leur culpabilité établie par leurs pairs. La sentence est du ressort du juge chargé de l'affaire. Quel que soit le faisceau de

Le kit judiciaire intégral

Tous les enquêteurs sont encouragés à se doter du modèle KJI-47 qui comprend :

- Trois paires de gants en latex ;
- Un appareil photo miniature ;
- Un bloc de calque et son mètre ruban ;
- Un carnet et un crayon imperméables, pour prendre des notes même dans les pires conditions météorologiques ;
- Un générateur électrique à manivelle et ses électrodes ;
- Un nécessaire à relevés d'empreintes ;
- Un rouleau de bande d'isolation ;
- Une bombe incapacitante de type « poils de mygale » ;
- Une lampe stylo tricolore ;
- Une matraque rétractable ;
- Une mini loupe ;
- Une paire de menottes galvanisées et sa clé en deux exemplaires ;
- Une pince, deux éprouvettes, un lot de petits sachets en plastique.

Il existe un modèle plus complet auquel s'ajoutent :

- Des petits sacs en plastique de différentes tailles ;
- Des craies larges.

preuves que l'enquêteur a rassemblé, il ne peut pas condamner un criminel. Il est toutefois autorisé à travailler avec l'agent procureur pour développer sa stratégie d'enquête. Les agents procureurs utilisent le travail réalisé pendant l'enquête devant les tribunaux administratifs.
Le but d'une investigation est de trouver des preuves. Rien de plus. Sans elles, les théories des enquêteurs ne valent rien. Les preuves sont de différente nature : témoignages, objets, aveux, etc.

LA MARGE

Les autres factions des *twisted 50s* dépendent du degré de parasitisme dont elles font preuve. Le problème de l'ordre est qu'il impose un mode de pensée difficile à tenir, tel le code moral des chevaliers arthuriens ou celui des samouraïs. Ce code, pour les agences, est représenté par le Règlement. Tout agent qui contourne ces règles s'éloigne un peu plus chaque jour de la volonté de contrôle des agences pour se rapprocher de la corruption, de la violence ou de l'égarement des autres factions.

Les enjeux des mafias

Les Quatre sont dépendants du système. Sans lui, ils n'existeraient pas. Une organisation criminelle ne peut survivre que si elle s'oppose à des lois. En l'occurrence, le Règlement remplace avantageusement les lois.
Les mafias ne voient donc pas les agences d'un mauvais œil. C'est grâce à leur inefficacité chronique que le second marché et les « protections » sont possibles. Et c'est aussi pour cela que les Quatre sous-estiment la puissance des agences et qu'ils se croient, à tort, intouchables. Il arrive, en effet, que des agents zélés concluent une enquête et procèdent à l'arrestation de quelques mafiosi clés.
Les mafias et les agences se regardent en chien de faïence. Elles sont deux modes de vie qui ne peuvent exister l'un sans l'autre, et tous deux sont des sources de problèmes pour les administrés — et donc, pour les résistants.

Les enjeux des terroristes

Les terroristes sont farouchement opposés aux agences. Elles sont la cause de leur combat, et bien souvent les cibles de leurs attentats. Voilà la pensée des Pères et des groupuscules qui les prennent comme exemple. Les organisations terroristes ne disparaîtront donc pas tant qu'elles n'auront pas abattu les agences ou que leurs membres se soient tous fait tuer. Or, cette issue ne rendrait pas service aux agences et aux administrés. Les groupes ainsi fauchés seraient alors un vivier de martyrs, de héros, de modèles, de sources d'inspiration et d'idéologies nouvelles ; et la violence de ces groupes se ferait plus présente encore. Cette menace insidieuse plane au-dessus de tous et elle inquiète la Résistance.

Les enjeux des égarés

Bien évidemment, les égarés exècrent les agences. C'est souvent en réaction à ces dernières qu'ils sont devenus marginaux. Toutefois, leurs réactions varient de la totale indifférence à la haine muette. Être un égaré est une fuite en avant. On renie le système en s'en excluant et en méprisant ce qu'il procure. Comme si, en arrêtant de parler à quelqu'un, l'importun s'en allait. C'est le propos des égarés : ils croient que, s'ils ignorent les agences, le système disparaîtra. Cette théorie commence à faire des émules et bien des égarés — et même quelques administrés —, se posent les questions suivantes. Que pourront les agences si tout le monde cesse de payer avec des TUS ? Si tout le monde boycotte les magasins officiels ? Si tout le monde se tourne vers le second marché ? Ou mieux, si des hommes et des femmes redeviennent des acteurs de leur ville ? Ces questions demeurent pour le moment sans réponse, car nul n'a encore tenté de les mettre en application. L'émergence des premières cellules de la Résistance les posera au quotidien.

LA RÉSISTANCE

Cette partie explore les façons concrètes de résister. Elle répond aux enjeux exposés dans le chapitre *La Résistance* et la lettre *À tous les résistants* par des situations de jeu et des utilisations des règles et de leurs outils — notamment les Aptitudes.

Frauder, c'est résister !

La différence entre contourner et frauder réside dans la notion de nuisance. Le contournement est une perturbation du système. Il est « excusable », car il permet d'alléger les procédures, de libérer du temps pour les agents sur des dossiers peu intéressants, etc. La fraude, elle, est maligne. Elle est insidieuse, pourrit le système et le prive de ses ressources. Au vu du mode de fonctionnement des agences et des marges, la moindre lézarde se transforme vite en faille. La dégradation des services des agences est une conséquence de la fraude. Privé de moyens, le système s'enferme dans un cercle vicieux. Plus il se dégrade, et moins les administrés ressentent le besoin de payer les taxes, de suivre le Règlement, de rester dans le droit chemin…

Frauder... c'est résister !

Difficulté	Action
Pas Difficile	Récupérer des TUS non compostés ou ne pas faire composter un TUS.
Peu Difficile	Toucher des TUS supplémentaires en faisant de fausses déclarations sans risques en cas de découverte.
Assez Difficile	Tricher sur son contrôle annuel de TUS.
Difficile	Ne pas payer ses factures d'Énergie sans être coupé.
Très Difficile	Se faire oublier des bureaux de Recouvrement des taxes.

Falsifier

Difficulté	Action
Pas Difficile	Faire des papiers officiels d'agences locales.
Peu Difficile	Faire de faux TUS de petite valeur (Peu Cher).
Assez Difficile	Faire des papiers d'identité, passeport, certificat d'aptitude militaire...
Difficile	Faire des papiers officiels d'agences sectorielles.
Très Difficile	Faire des papiers officiels d'agences centrales.

Falsifier

De nombreux documents issus de l'administration sont des faux. Il faut prendre garde, car il existe différents types de faux et tous n'ont pas la même valeur pour les agences centrales si elles prennent un contrevenant la main dans le sac. Ces faux ne sont pas uniquement le fruit des organisations terroristes et criminelles, des égarés ou de quelques résistants isolés. Même les agents réalisent des faux. Évidemment, tous n'usent pas des mêmes moyens. Tous ne produisent pas les mêmes faux.

- Les **vrais vrais** ne sont pas des faux. Ce sont des documents officiels réalisés sur ordre de l'administration des agences. Ce sont ces documents qui sont remplacés par des faux vrais.

- Les **faux vrais** sont de vrais documents détournés de leur propos initial. Un mandat d'amener n'aura ainsi plus le même nom, un mandat de perquisition plus la bonne adresse, un retrait de matériel verra ses quantités changées.

- Les **vrais faux** sont des documents créés avec des éléments officiels — papier à lettres, tampons, code parfaitement véridique, etc. Ils sont faux parce que les éléments apportés par ces documents n'existent pas et sont l'œuvre d'un faussaire. Cette opération est souvent réalisée par des agences pour obtenir du matériel ou lancer une mission non autorisée par l'administration.

- Les **faux faux** documents sont faits en dehors des institutions, avec de faux éléments. Comme leur nom l'indique, ils n'ont rien de vrais. Tout est créé par le faussaire : tampon, papier à lettres, signature, etc.

Le nerf de la Résistance

L'Attribut « Fortuné » mesure la richesse d'un individu. Si ce dernier est suffisamment riche, il peut se procurer, que ce soit en payant des TUS ou en utilisant des monnaies illégales, les objets dont il a besoin. Les plus pauvres doivent se contenter de ce que les agences leur fournissent... Toutefois, cet Attribut ne représente que la quantité de superflu dont dispose un administré. Plus celui-ci est Fortuné, plus il peut se permettre des caprices et des dépenses exceptionnelles. Cette estimation ne prend pas en compte la nourriture, le logement ou les vêtements : il s'agit d'un fait acquis et *RétroFutur* n'a pas pour objet de décrire une situation où la survie quotidienne est un but en soi. Par défaut, les Résistants ont de quoi survivre, que ce soit parce qu'ils ont une agence qui leur fournit des TUS leur permettant de se procurer le nécessaire, ou parce qu'ils ont des contacts leur permettant d'aboutir au même résultat. Mieux encore, de leur point de vue en tout cas, s'ils venaient à perdre leur situation — en n'obéissant pas aux devoirs fixés par leur Attribut d'influence « Administré » —, on considère que leur premier mouvement serait de se procurer de nouveau le gîte et le couvert, par une méthode quelconque, sans qu'il soit utile de jouer la situation au cours d'une séance de *RétroFutur*.

Fortuné

Les administrés sont plus ou moins Fortunés. Il existe deux niveaux de cet Attribut : un qui mesure les ressources du personnage en TUS, et l'autre qui fait de même en monnaie du second marché. Le premier est du même niveau que celui d'Administré, le second que celui de Corrompu.

- **Pas Fortuné** : possède juste de quoi manger et se vêtir.
- **Peu Fortuné** : les excès sont à éviter, bien que le quotidien soit largement assuré.
- **Assez Fortuné** : situation confortable.
- **Fortuné** : le vrai problème est de trouver comment dépenser ses TUS.
- **Très Fortuné** : il n'y a rien qui soit hors de portée d'une fortune de cette importance, à part les projets qui nécessitent les ressources d'une agence importante ou d'une zone.

Cher

Les objets sont plus ou moins Chers. Tous ont deux valeurs : l'une en TUS, l'autre en monnaie du second marché.

- **Pas Cher** : une arme blanche, un vélo, une chambre d'hôtel minable pour une nuit.
- **Peu Cher** : une boîte de cartouches, un abonnement au mois dans les transports en commun d'un secteur, le loyer d'un studio correct.
- **Assez Cher** : une arme à feu de poing ou de chasse, un abonnement à l'année aux transports en commun d'une agence desservant une titanopole, le loyer d'un trois-pièces confortable.
- **Cher** : une arme de guerre, une automobile, acheter un studio.
- **Très Cher** : une bombe ou un missile, un autogyre, un petit avion, acheter une maison de bonne taille.

Tous les objets ont un niveau de Cher. Toute personne qui est plus Fortunée que l'objet de ses désirs n'est Cher peut l'acheter. L'achat est immédiat ; il prend au mieux quelques heures — le temps d'aller chercher ses TUS ou de sortir ses eagles de son bas de laine.

Exemple : *acheter des munitions pour son arme de poing est automatique pour l'agent Dumouttier : il est Assez Fortuné et les munitions sont Peu Chères.*

En revanche, si l'objet est au moins aussi Cher que son futur propriétaire n'est Fortuné, celui-ci doit dégager des fonds exceptionnels, ce qui peut être réalisé de plusieurs manières.

Prêts et fonds exceptionnels

Il est toujours possible d'obtenir une avance sur salaire, un prêt auprès d'une agence bancaire ou un peu d'argent prêté par des « amis » pour une bonne cause. Pour savoir si c'est effectivement le cas, on teste l'un des Attributs « Fortuné » du personnage à un ND équivalent au niveau de Cher de l'objet. Si le test est une réussite, l'objet est acquis.

Exemple : *Borst Umgard, riche industriel (Fortuné) veut s'offrir une limousine (Très Chère). Pour acheter son véhicule, il doit réussir un test de Fortuné — où il est Doué, puisque Fortuné — Très Difficile car l'objet est Très Cher.*

Touche pas au grisbi !

Les détrousseurs à la petite semaine, et autres acteurs de la marge, peuvent facilement accumuler des réserves de liquidités susceptibles de leur permettre d'acheter comptant n'importe quoi, mais sans toutefois leur apporter un revenu stable. Cette manière de procéder est gérée par une réserve de points. Les cellules de la Résistance gèrent souvent un trésor de guerre composé de ces points : le grisbi (*cf. Rejoindre l'armée des ombres*). Les points de grisbi représentent de l'argent liquide, des TUS ou des valeurs du second marché en vrac qui ont été volés, empruntés ou offerts, bref qui peuvent être dépensés une fois et une seule, après quoi ils auront disparu. Il faudra les accumuler de nouveau en détroussant des passants, etc.

Les points de grisbi sont pariés sur des tests de Fortuné. Ils haussent temporairement, pour l'achat qui réclame le jet du D10, le niveau dans cet Attribut de celui qui les dépense. Un point hausse d'un le niveau de l'Attribut, etc. **Que le test soit réussi ou raté, les points sont dépensés.**

Dans le cas d'un Échec, si le MJ dépense une ou plusieurs SM, cet argent ou ces TUS peuvent attirer l'attention de l'administration ou d'usuriers qui peuvent prendre diverses mesures désagréables, depuis la confiscation des TUS et de la monnaie illégale jusqu'à une « explication » musclée sur les risques du blanchiment d'argent ou une mise sous tutelle par l'agence de la Réhabilitation individuelle.

Les points de grisbi sont accordés à la fin du scénario, en fonction des actions des Résistants ; ceci représente le fait de prendre assez de temps pour vendre les menus objets de valeur à un receleur, de classer les TUS par type et de les convertir auprès d'un changeur illégal sous un format qui attirera moins l'attention, etc. En cas de nécessité, il est possible de convertir des points de grisbi sur le champ, au prix d'un test avec Blanchir d'un ND équivalent au nombre de points de grisbi transformés — un point donne Pas Difficile, cinq Très Difficile.

La liste ci-dessous fournit quelques exemples de gain de points grisbi.

Activités rentables de la marge

Il existe un certain nombre d'activités, essentiellement criminelles, qui permettent de se procurer beaucoup d'argent très vite. Par exemple, la Manœuvre « Relever les Compteurs » ou la Compétence « Racketter » sont susceptibles d'accroître temporairement la fortune d'un Résistant. Dans ce cas, il fait un test de la Compétence ou de la Manœuvre appropriée, c'est-à-dire celle susceptible de rapporter de l'argent — le MJ étant, en dernière instance, le juge de la rentabilité d'une Compétence.

C'est, par défaut, Peu Difficile dans le cas d'une Compétence, Pas Difficile pour une Manœuvre. Cela rapporte un point de grisbi en cas de Réussite, plus un par prise de risque. Toutefois, certaines circonstances peuvent, comme toujours, altérer la situation...

Il faut quelques heures, une journée au maximum, pour obtenir l'argent.

Touche pas au grisbi !

Action	Points de grisbi acquis
Dépouiller une dizaine de passants ordinaires, détrousser tous les cadavres du scénario superficiellement, agresser un riche bourgeois, récurer à fond (jusqu'à revendre ses habits) un cadavre d'agent.	1
Toucher un pot-de-vin, faire une fructueuse transaction de drogue.	2
Attaquer un usurier à la fin de la semaine.	3
Faire sauter la banque dans un grand casino, attaquer avec succès l'ACCUS (agence centrale de Calcul de l'utilité sociale, qui imprime les TUS).	4

Modificateurs aux activités rentables

Circonstance	Modif.
Le personnage n'a pas fait appel à la Compétence lors de la dernière séance	ND ◂
Le personnage utilise la Compétence pour la deuxième fois au cours de la même séance	ND ▸
Le personnage utilise la Compétence pour la quatrième fois au cours de la même séance	ND ▸▸
Le personnage l'utilise pour la sixième fois au cours de la même séance	ND ▸▸▸

Sacrifice du patrimoine

En sacrifiant un niveau de Fortuné par niveau de Cher manquant, le personnage peut rassembler les fonds nécessaires sans avoir de test à faire ; cela représente des prêts contractés sur une durée trop longue pour être comptabilisée, la vente de tout ou partie de son patrimoine, etc. Ce sacrifice est permanent : il faudra trouver des occasions de s'enrichir de nouveau pour pouvoir retrouver son niveau de vie perdu. On ne peut pas sacrifier des niveaux de ressources dont on ne dispose pas ! Il faut une semaine pour accomplir cela.

A trop jouer avec son argent...

On obtient parfois des résultats inattendus. Si un test impliquant de « gonfler » artificiellement le niveau de Fortuné d'un personnage réussit avec une prise de risque, le Résistant peut utiliser +1 SM pour bénéficier d'un effet positif. À l'inverse, si le test échoue avec une prise de risque, le MJ peut utiliser -1 SM pour produire un effet négatif.

EFFETS POSITIFS

Bonne idée ! L'un des organismes, ou un ami que le personnage a sollicité, a trouvé une manière astucieuse d'exploiter les circonstances et s'est considérablement enrichi. Il est très reconnaissant et est désormais un contact ravi d'aider son bienfaiteur involontaire. Le MJ choisit un nouveau contact qui est Peu Disponible, ou le joueur choisit un contact qu'il avait déjà et qui devient alors plus Disponible d'un niveau — au mieux, jusqu'à Très Disponible.

Investissement rentable ! Le personnage a jonglé avec les prêts et les économies dont il disposait au point de s'enrichir plus que confortablement. Son niveau de Fortuné augmente d'un niveau.

Promotion ! L'entourage professionnel du personnage est très impressionné par ses qualités de négociateur et estime qu'il n'est pas employé au niveau qu'il mérite. Le personnage reçoit une promotion qui le propulse un niveau plus haut dans sa hiérarchie : il obtient un niveau supplémentaire dans l'Attribut qui retranscrit le mieux l'origine de l'argent — Corrompu, par exemple, si le Résistant s'est adonné au *racket*.

Paradis fiscal. Une partie de l'argent du personnage, par le biais de transferts financiers compliqués, a trouvé un endroit sûr et rentable où s'investir. Le Résistant est désormais au moins Peu Fortuné, quoi qu'il arrive. Rien ne peut le faire tomber en dessous de ce niveau, même les effets négatifs. Cela n'empêche cependant pas les avoirs du personnage d'être gelés ou ses supérieurs de le rétrograder — sans conséquence sur son niveau de Fortuné s'il devait descendre en dessous de Peu Fortuné.

EFFETS NÉGATIFS

Enquête des services financiers d'une agence. Les manipulations financières du personnage ont attiré sur lui un service chargé du recouvrement et de la vérification des taxes. Plusieurs agents épluchent sa comptabilité et ses avoirs sont gelés. Le personnage, jusqu'à la fin de la séance, ne peut plus faire usage de son niveau de Fortuné, même pour acheter des choses qui ne réclament pas de jet. Alternativement, ce peut être le comptable d'une grosse légume mafioso, un financier terroriste méfiant, etc.

La ruine ! Les manœuvres financières du personnage sont si maladroites et mal entreprises qu'il frôle la ruine. Son niveau de Fortuné est diminué d'un rang alors qu'il tente désespérément de sauver ce qui peut encore l'être.

Et tu vas me rembourser quand ? L'un des contacts du personnage, lassé d'attendre le remboursement de son argent, se fâche avec son escroc d'ami, qu'il considère désormais comme un voleur et une sangsue sans moralité — un contact, choisi par le MJ, perd un niveau de Disponible.

La conjoncture économique actuelle étant ce qu'elle est... La maladresse flagrante du personnage et sa lourde insistance à quémander toujours plus d'argent impressionnent défavorablement ses patrons, qui le rétrogradent à un poste inférieur pour le remettre à sa place.

« Extérieur nuit.
« Une ruelle sombre, une pluie battante. Un Résistant tourne à l'angle, s'adosse au mur, reprend sa respiration et tire trois balles derrière lui, sans regarder. Il s'avance, se cache derrière un tas de poubelles, vise le coin de la rue. Il se prépare. Un agent arrive au coin. Il inspecte la rue. Le fuyard a déjà tiré et, lorsque l'agent croise son regard, il est trop tard. La balle pénètre son front et son corps inanimé tombe dans la rue sordide. Le combat est fini avant même d'avoir commencé. »

L'acte de résistance est un combat. *RétroFutur* propose des règles pour gérer les affrontements entre les personnages des *twisted 50s*. Les combats dans ce jeu de rôle sont faits d'incertitude, d'ombres fuyantes, de peur et d'angoisse.

TOUR DE JEU

Le **tour** est un outil ludique pour organiser votre partie. Il est subdivisé en rangs d'initiative. Pendant un tour, chaque personnage agit une fois à un rang d'initiative. Dans une situation de combat, on parle de « **tour de combat** » qui débute avec le premier rang d'initiative et s'achève avec le dernier. À la fin d'un tel tour, tous les personnages ont donc agi.

Lorsqu'une action (ou un événement) n'est pas instantanée, sa durée est exprimée en tours. Dans ce cas, elle commence au rang d'initiative où elle est déclarée. À chaque tour, au même rang d'initiative, un tour de durée s'est écoulé. Lorsque tous les tours de durée ont été décomptés, l'action prend fin.

Les rangs d'initiative des événements qui ne dépendent pas d'actions déclarées par les joueurs sont fixés par le MJ en sa qualité d'arbitre. Ainsi, on obtient une superposition de tours.

Exemple : *au premier tour de combat, au deuxième rang d'initiative, un effet ubik d'une durée d'un tour unique est généré. Alors que le premier tour de combat s'achève, le tour mesurant la durée de l'effet ubik se prolonge sur le suivant et s'achève lorsque arrive le moment du deuxième rang d'initiative de ce deuxième tour de combat (cf. schéma).*

Lors des combats, le rythme de la partie peut paraître saccadé. Ce sentiment s'estompera au fur et à mesure que tous les joueurs se familiariseront avec les règles.

Note : *sur un enchaînement d'actions, les règles de RétroFutur admettent qu'un tour dure trois secondes. Il s'agit donc d'une moyenne due au fait que le tour est un outil ludique, et donc subjectif, et non une unité de temps absolue.*

QUAND COMMENCENT LES SITUATIONS DE COMBAT ?

Le fait d'être « en combat » entraîne l'application d'un ensemble important de règles. Il est primordial de définir quand commence et quand cesse un combat. Ainsi, l'enchaînement des actions sera plus clair et plus juste, car tenant compte des capacités des personnages plutôt que de l'attention et des réflexes des joueurs.

Il existe deux types de situations de tension pouvant conduire à un combat, à une course-poursuite dans les rues sombres et crasseuses des titanopoles…

1) La tension monte autour de la table et un joueur — qui peut être le MJ — pense que la situation en cours peut « dégénérer » en un combat. Pour mieux gérer cette éventualité, il s'exclame « init ! » pour qu'un test d'initiative (voir plus bas) soit immédiatement effectué. Cette précaution est prise pour permettre aux joueurs de mieux se représenter la situation dans laquelle sont plongés leurs Résistants. Elle évite les injustices entre les joueurs. Dans un tel cas, tous les personnages sont dits en **situation neutre** (*cf. Initiative*). Cette méthode peut révéler aux joueurs la présence d'ennemis dont ils n'avaient pas conscience.

Note : *pour brouiller les pistes, le MJ est invité à déclarer « init ! » dans des situations tendues alors qu'il n'y a aucun ennemi présent.*

Prêt à se battre ?

Si, avant le début d'un combat, un joueur annonce que son personnage est « prêt à se battre » ou qu'il est « sur le qui vive », il peut déjouer une surprise éventuelle. Dans ce cas, il peut annoncer les sources de surprise qu'il soupçonne.

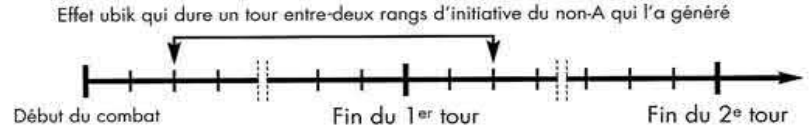
1) Les sources sont vérifiées. Le MJ fait le test de surprise qui s'impose à la place du joueur, en baissant d'un niveau le ND. En cas de Réussite au test de surprise, il informe le joueur de sa découverte. Celui-ci peut annoncer « init ! » et déclencher le combat sans surprise d'aucune part, mais peut également attendre le début du combat. Dans ce dernier cas, deux possibilités s'offrent à lui : il attend sans rien faire, ou il tente de surprendre à son tour son ennemi. Dans la première éventualité, il ne peut être surpris et est en situation neutre. Dans la seconde, on entame la procédure de surprise choisie par le joueur qui a échappé à la surprise… en espérant que l'une des parties finira par surprendre l'autre !

2) La source de surprise supposée n'est pas la bonne. Le ND du test de surprise est augmenté d'un niveau.

3) Aucune source de surprise n'est supposée. Le ND du test de surprise est baissé d'un niveau. Ce test est résolu par le joueur au début du combat.

Quoi qu'il en soit, tous les ND des tests du personnage ainsi préparé sont augmentés d'un niveau tant qu'il reste aux aguets.

Exemple de déroulement chronologique d'un combat



2) Un joueur — qui peut être le MJ — **s'apprête à déclarer une action spécifique aux combats.** S'il peut bénéficier d'un effet de surprise (voir plus bas), il déclare « surprise ! », puis son intention. Dans le cas contraire, il s'exclame « init ! » et informe les autres joueurs de sa décision. Les rangs d'initiative sont alors déterminés (voir plus bas).

- Si le personnage responsable de cette situation obtient le premier rang d'initiative du premier tour, son action est résolue. Personne ne peut l'empêcher.
- Sinon, il doit attendre son rang d'initiative, bien que la déclaration de son action soit l'origine du combat. D'autres personnages anticipent son action et le prennent de vitesse !

Note : *si un joueur, emporté par le feu de l'action, oublie de déclarer « init ! » ou « surprise ! », un autre joueur peut l'interrompre par l'une de ces deux annonces.*

Si de nouveaux combattants doivent intervenir dans un combat, qu'ils soient joués par le MJ ou un autre joueur, leur arrivée est annoncée pour le tour qui suivra. Au début de ce tour, on détermine le rang d'initiative de ces nouveaux adversaires. Si ces nouveaux combattants arrivent de façon furtive (voir plus bas), ils peuvent bénéficier d'attaques surprises.

« Surprise ! »

La surprise est le cauchemar du combattant. Elle l'empêche de réagir et le rend vulnérable. Elle peut intervenir à chaque fois que l'étonnement ou l'incompréhension suscités par l'environnement l'empêchent d'agir.
Une surprise est toujours créée par un adversaire ou une diversion que l'on nomme **source de surprise.** Les situations de surprise sont gérées par deux tests : l'un pour la source de surprise, l'autre pour sa cible. Ce second jet du D10 est appelé **test de surprise.**
La surprise survient dans trois cas de figure, chacune induisant sa procédure.

1) Un personnage dissimule sa présence

Pour cela, il a obtenu une Réussite sur un test avec Se cacher au moment où il a déclaré son intention — parfois bien avant le début du combat. Ce test est résolu comme pour l'action simple « Se cacher » (voir plus bas) — s'il avait obtenu un Échec, la surprise n'aurait pas été possible.
Lorsque le personnage dissimulé décide d'engager le combat, tous les autres personnages doivent obtenir une Réussite sur un test avec Détecter ou être surpris. Ce test est résolu comme l'action simple « Détecter les ennemis » (voir plus bas). Son résultat est apprécié selon la table « Surprise ! ».

Test de surprise : avec Détecter.

2) Un personnage dissimule son intention

Pour cela, on résout un Affrontement entre le menteur (actif) et ses interlocuteurs (passifs). L'actif résout un test avec Baratiner. Si le résultat de celui-ci est un Échec, la surprise n'est pas possible. Dans le cas contraire, il y a inversion du passif et de l'actif. Les personnages devenus actifs font un test avec Déceler. Le résultat de celui-ci est apprécié à l'aide de la table « Surprise ! ».

Test de surprise : avec Déceler.

3) Un personnage fait diversion

Si celle-ci repose sur le dialogue, on utilise la procédure 2 où seuls les Domaines pertinents changent. Si la diversion repose sur la gestuelle — comme avec un prestidigitateur —, on suit la procédure 2 en substituant Dissimuler à Baratiner et Détecter à Déceler.
Si la source de surprise est un piège mécanique, on suit la procédure 1, mais en substituant Piéger à Se cacher.

Test de surprise : *cf.* procédure 1 ou 2.

Si le personnage source de surprise ne prévient pas ses alliés, les joueurs de ces derniers doivent eux aussi faire un test de surprise. Si un joueur doit faire plusieurs tests au titre de plusieurs cas simultanés, il ne résout que le test au ND le plus élevé.
Un personnage qui tenterait de « prendre de vitesse » ses ennemis pour provoquer un combat à son avantage ne crée pas une surprise. Il s'en remet à ses réflexes, et donc à un test d'initiative (voir plus bas).
Une fois la surprise résolue, on résout l'initiative.

Surprise !

Test	Effet
Échec	Le joueur ne fait pas de test d'initiative au premier tour, son personnage ne peut donc pas agir durant celui-ci. Au début du deuxième tour, le joueur fait un test d'initiative. Le combat reprend son cours normal.
Réussite	Le personnage n'est pas surpris et peut agir normalement.
Prise de risque	Le personnage réagit si rapidement qu'il prend de vitesse la source de surprise et peut alors surprendre celle-ci. On répète la procédure en inversant les rôles ; le ND de l'adversaire augmente alors d'un niveau par prise de risque.

« Init ! »

Une fois la surprise résolue, ou en l'absence de surprise, on détermine les niveaux de Rapide des intervenants. Cette opération n'a **généralement** (*cf. Les actions simples*) lieu qu'une fois par combat pour chaque personnage, au moment où la lutte est engagée.

Le test d'initiative

Le niveau de Rapide est déterminé par un **test d'initiative**. Le niveau d'aptitude du personnage pour ce test est fixé, soit par son niveau de Déterminé, soit par une phrase construite avec Analyser (le) Combat (*cf. Actions simples*). **Ceux qui amorcent la lutte, ainsi que leurs alliés, choisissent la méthode la plus avantageuse. Les autres combattants utilisent celle des deux qui donne le plus bas**

Le test d'initiative

ND

Le personnage...	Le test d'initiative est...
a déclenché le combat par « surprise ! »	Pas Difficile
a déclenché le combat par « init ! »	Peu Difficile
est en situation neutre	Assez Difficile
a échappé à une situation de surprise	Difficile
a été surpris	Très Difficile

RAPIDE ?

Résultat du test d'initiative	Effet
Échec	Le personnage est Pas Rapide.
Réussite	Le personnage est aussi Rapide que Doué.
Prise de risque	Le personnage gagne autant de niveaux de Rapide supplémentaires que de prises de risque.

niveau de Doué. Le ND du test est déterminé par la situation de chaque personnage (voir table ci-dessus).

QUEL RANG D'INITIATIVE ?

Une fois le test d'initiative interprété, le MJ classe les personnages dans l'ordre décroissant de leur niveau de Rapide et constitue ainsi l'ordre des rangs d'initiative. La plupart du temps, ce classement reste immuable au cours du combat.

Si plusieurs personnages ont le même niveau de Rapide, il faut les départager à l'aide de la liste suivante. Celle-ci est à consulter de haut en bas. Dès qu'un critère permet de départager des personnages à égalité, on l'utilise à l'exclusion des autres.

- Être Vif (Trait) ;
- Être le plus Doué en Analyser (le) Combat ;
- Être le plus Déterminé ;
- lancer le D10 ; celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte !

Si un nouveau combattant intervient ou si un événement se déclenche au cours de la lutte, on attribue un rang d'initiative au nouveau combattant ou à l'événement en suivant la même procédure. Les rangs d'initiative de ces nouveaux intervenants s'intercalent entre ceux des combattants déjà engagés dans la lutte. Excepté ce décalage, la procédure de détermination du rang d'initiative des nouveaux arrivants est la même que celle énoncée précédemment.

De plus, il est toujours possible d'Analyser (le) Combat (action simple) et donc de changer le rang d'initiative de son personnage.

Exemple : *Sarah est Peu Douée, mais a failli être surprise. Elle fait donc un test Difficile. Elle le réussit et devient donc Peu Rapide. L'agent n° 1 est aussi Peu Rapide et le n° 2 également. Le premier est Vif. Il est donc le premier à agir des trois. On compare ensuite les niveaux d'Analyser (le) Combat de Sarah et du second agent. Celui-ci est Doué ; il a donc un rang d'initiative supérieur à Sarah qui est Peu Douée. Au final, les rangs d'initiative sont : agent n° 1 premier, agent n° 2 deuxième, Sarah troisième. Ces rangs sont les mêmes pour tous les tours de combat. Si un autre combattant survient et obtient Très Rapide, il prend le premier rang d'initiative. L'agent n° 1 prend le deuxième, l'autre agent le troisième et Sarah le quatrième.*

Lorsqu'arrive son rang d'initiative, le personnage est dit en **phase active** : il peut alors agir.

La phase active

La phase active d'un personnage est le moment du tour où il agit. Elle simule cet instant où les réflexes et le sang-froid de l'individu lui permettent de prendre du recul par rapport à son environnement pour décider quelles actions il entreprendra. En principe, un seul personnage est en phase active à un instant donné.

Lorsqu'arrive sa phase active, un personnage doit exécuter son attaque obligatoire. S'il souhaite faire autre chose, un test de moral (voir plus bas) doit être réussi pour exécuter une action gratuite et une action simple — ou de combat. Ces actions sont résolues dans l'ordre choisi par le joueur. Deux règles doivent tout de même être respectées :

1) les actions sont résolues les unes après les autres **au moment où elles sont annoncées** ;
2) un seul mouvement — une marche, une course ou un sprint — peut avoir lieu dans une phase active, avant ou après n'importe quelle action exécutée par le personnage, mais une unique fois.

Note : *en jouant, vous vous apercevrez que, souvent, un personnage ne fait qu'une seule action par tour. Cela peut sembler peu, mais rappelez-vous qu'il s'agit d'individu « normal », agissant en moins de trois secondes dans une situation périlleuse... dans ces conditions, tout devient plus compliqué.*

LE DÉCOR

Le mouvement

Il y a cinq modes de mouvement possibles. Hormis pour le sprint, se déplacer ne constitue pas une action en soi, même si le terrain est difficile — le flanc d'une montagne, un ravin ou un marécage. Notez toutefois que dans ce dernier cas le mouvement est divisé par deux.

Immobilisé : le personnage ne peut absolument pas bouger. Il est ligoté, enchaîné, inconscient ou paralysé.
Stationnaire : un personnage actif restant dans une zone d'un mètre de rayon est stationnaire. Ce déplacement est furtif (voir plus bas).
La marche : le personnage se déplace de cinq mètres en une phase active. Ce déplacement est furtif (voir plus bas). Le ND de ces actions est majoré d'un niveau jusqu'au début de la prochaine phase active.

La course : le personnage se déplace de quinze mètres en une phase active. Courir impose une augmentation de deux niveaux à tout test jusqu'au début de la prochaine phase active.
Le sprint permet, en une phase active, de se déplacer d'une plus grande distance que la course. Il nécessite de Se dépasser pour se déplacer selon le tableau ci-contre. C'est une action simple qui augmente de trois niveaux le ND des tests effectués jusqu'au début de la prochaine phase active.

Le sprint

Résultat	Vitesse de course
Échec	x1
Réussite	x2
Prise de risque	Le multiplicateur augmente d'un point par prise de risque.

Les obstacles

Le franchissement d'obstacles requiert une action simple et un test avec Se dépasser dont le ND est fixé par le tableau ci-contre.

Les obstacles

Type d'obstacle	ND
Muret (0,5 m ou moins)	Pas de test (*)
Haie (entre 0,5 et 1,2 m)	Pas Difficile
Porte (pour la défoncer)	Assez Difficile
Mur (2 m)	Difficile
Enceinte (plus de 2 m)	Très Difficile
Trou (**) (2 m ou moins)	Peu Difficile (*)
Fosse (**) (3-4 m)	Assez Difficile
Crevasse (**) (5-6 m)	Difficile
Gouffre (**) (8-10 m)	Très Difficile

(*) : *franchir un obstacle devient une action gratuite.*
(**) : *pour les sauts en hauteur, la distance à franchir est divisée par quatre.*

LA PERCEPTION

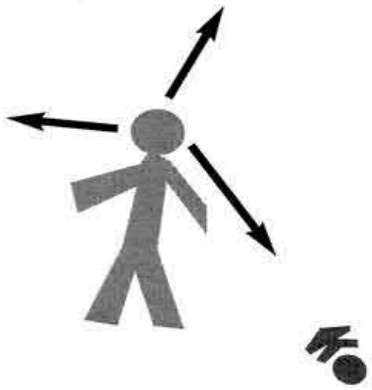
Les règles de perception gèrent la façon dont le MJ doit informer les joueurs de l'environnement de leur personnage. Elles s'appliquent uniquement durant un combat et sont orientées sur la détection d'éventuels ennemis. Elles peuvent toutefois servir de repère pour d'autres situations impliquant les sens.
Le MJ doit informer le joueur de tout ce que son personnage repère et uniquement de cela. Par défaut, celui-ci remarque tout ce qui est dans son champ de perception permanente (voir plus loin). Le joueur peut décider que ce n'est pas suffisant et utiliser des actions pour obtenir plus d'informations. Le MJ lui indique alors la présence et la localisation d'autres combattant(s), objet(s) et détail(s) d'importance.

Note : *les niveaux de Caché et de Silencieux mentionnés ci-après sont obtenus grâce à des actions simples.*

Les sens du guerrier

Deux sens sont utilisés pendant le combat : la vue et l'ouïe. Le premier est plus efficace que le second. Nous avons considéré que l'être humain est extrêmement dépendant de la vue. Gardez cette dépendance à l'esprit, elle explique de nombreuses règles de *RétroFutur*.

- **La vue** de son personnage informe le joueur sur la localisation exacte d'un combattant. Le MJ peut également donner une description physique précise.
- **L'ouïe** de son personnage n'informe le joueur que d'une façon limitée. Celui-ci n'obtient qu'une localisation approximative des ennemis, et souvent pas de description de la situation. Pour simuler cette imprécision, le MJ ne donne pas la direction d'où provient un bruit, mais trois directions choisies grâce au diagramme de dispersion *(cf. Règles de dispersion)*. Il s'agit là de trois directions voisines. Au joueur de deviner ou de parier sur la direction réelle.



Note : *l'avantage de l'ouïe sur la vue est d'opérer dans toutes les directions. Au cours d'un combat, voir et entendre sont synonymes de repérer.*

La perception permanente

- **La vue :** un personnage voit en permanence tout ce qui se trouve dans son champ de vision et qui est évident. Le champ de vision d'un individu couvre la moitié du champ de bataille qui lui fait face. On considère qu'un personnage regarde par défaut dans la direction de sa dernière cible ou dans la direction de sa cible légale (voir plus bas). Tous les obstacles physiques opaques et les zones de visi-

bilité même réduite bloquent la vision. Ainsi, selon la situation, un personnage ayant un niveau de Caché ou à couvert peut avoir un champ de vision limité *(cf. La perception permanente)*.

- **L'ouïe** : en principe, un personnage « n'entend que ce qu'il voit ». La perception permanente se limite donc au champ de vision. Néanmoins, un personnage ayant un niveau de Silencieux entend en permanence tous les bruits évidents autour de lui, dans toutes les directions, tant que l'origine de ces bruits ne se situe pas au-delà d'un obstacle physique.

Pour la perception permanente, est évident tout élément qui n'est pas noté par l'Attribut temporaire « Caché » pour la vue ou « Silencieux » pour l'ouïe.

Un personnage ne serait-ce que Pas Caché et Pas Silencieux échappe à la perception permanente — nous considérons que le niveau « Pas » n'induit pas que le personnage soit repérable.

La guerre de l'ombre

Note : *dans le cadre des règles de perception, furtif est le contraire d'évident.*

- **Pour ne pas être repéré**, il existe deux actions qui s'appuient sur les Compétences « Se cacher » ou « Se faufiler ». Ces actions simples permettent de se soustraire, respectivement, à la détection par la vue et l'ouïe, en octroyant un niveau de Caché ou de Silencieux. Le personnage conserve cet Attribut tant qu'il remplit deux conditions :

1) être dans un environnement au moins aussi favorable que celui dans lequel il a utilisé l'Aptitude « Se cacher » ou « Se faufiler » ;

2) n'exécuter que des actions furtives.

Tant qu'il respecte ces deux conditions, on considère qu'un personnage fait automatiquement les efforts nécessaires pour rester furtif. Un personnage peut cumuler un niveau de Caché et un de Silencieux afin d'augmenter ses chances de ne pas être repéré. S'il a l'un ou l'autre de ses niveaux — même noté avec « Pas » —, ou les deux, il est dit furtif.

- **Pour repérer les personnages furtifs**, un combattant doit utiliser une action avec Détecter (les) Ennemis. De même, pour étendre son champ de perception permanente, il peut utiliser les actions « Jeter un œil » et « Faire attention ».

Attaque surprise

Si un personnage n'est pas repéré par sa cible au début de sa phase active, il peut déclarer que son attaque est une surprise. **Pour éviter d'être surprise, la cible doit faire un test avec Détecter, dont le ND est le niveau de Caché ou de Silencieux de l'attaquant.** Le résultat est à apprécier selon le tableau suivant. **Ce test ne requiert aucune action.**

Test	Effet
Échec	Le personnage est surpris et perd sa prochaine phase active. À la fin de celle-ci, il n'est plus surpris.
Réussite	Le personnage n'est pas surpris.
Prise de risques	Le personnage réagit si vite qu'il prend de vitesse la source de surprise et peut lui-même la surprendre : on répète la procédure en inversant les rôles ; le ND de l'adversaire est alors augmenté d'un niveau par prise de risque.

Note : *les personnages qui se sont préparés — en y consacrant une action — bénéficient d'une minoration du ND d'un niveau. Ceux qui ont utilisé Camper voient leur ND diminué d'un niveau. Ces options se cumulent le cas échéant !*

LE MORAL

Les règles de moral simulent l'angoisse générée par le combat et l'omniprésence de la mort. Elles s'appuient sur deux dispositifs : l'attaque obligatoire et la résistance au stress, ainsi que sur un **test de moral**.

Contact !

En principe, lorsqu'un personnage est en phase active, il doit exécuter une attaque obligatoire et uniquement celle-ci. Il s'agit d'une action de combat qui prend pour cible l'ennemi remplissant les conditions suivantes. On parle alors de cible légale.

- Le personnage voit l'ennemi.
- Celui-ci a détecté le personnage.
- L'ennemi est « en combat » : pas surpris, pas inconscient, pas affecté par un trouble — sauf enragé et confus.
- C'est l'ennemi le plus proche du personnage.

Si aucun ennemi ne remplit ces conditions, le personnage n'est pas obligé d'effectuer l'attaque obligatoire. Il retrouve alors sa liberté de choix : il peut exécuter une action gratuite et une action simple — ou de combat. **Si le personnage doit exécuter l'attaque obligatoire, mais que le joueur désire s'en affranchir,** il doit effectuer un test de moral.

Note : *certaines actions gratuites ou simples peuvent être exécutées en plus, ou à la place, de l'attaque obligatoire sans nécessiter un test de moral. Cette possibilité est indiquée dans la description des actions concernées.*

L'horreur de la guerre

Lorsque le combat tourne mal pour un personnage, il faut tester sa résistance au stress afin de déterminer s'il continue de participer au combat ou pas. Il existe trois cas où un test de moral est exigé pour déterminer cela.

- **Le personnage est Blessé** *(cf. La santé)*. Même si le premier test est réussi, il doit être renouvelé à chaque nouvelle blessure reportée sur la ligne de vie, quelle que soit la gravité de la lésion.

- **Le personnage est désarmé** face à une cible légale armée. Il existe une exception : si le personnage est au moins Assez Doué pour une action de combat à mains nues, il est dispensé de ce test.
- **Le personnage a perdu la moitié de ses alliés.** Il faut considérer les facteurs suivants : on calcule la moitié à partir du nombre d'alliés que le personnage repère, en comptant le personnage lui-même. On arrondit à l'inférieur pour connaître le nombre d'alliés perdus qui exige un test de moral. On considère qu'un allié est perdu s'il est mort ou affecté par un trouble — sauf enragé et confus (*cf. Le stress*). Même si le premier test est réussi, il doit être renouvelé à chaque nouvelle perte, ou à chaque fois qu'un allié opérationnel cesse d'être repéré par le personnage.

Le test de moral

Pour résoudre un test de moral, on confronte le niveau de Déterminé du personnage à une difficulté issue de la situation (*cf.* table ci-contre). **Un test de moral ne requiert aucune action.** Une fois le test résolu, on lit le résultat dans une autre table. Les effets sont donnés pour un test lié à l'attaque obligatoire et pour un test lié au stress.
Un personnage confus ou démoralisé obéit aux règles de stress (*cf. Le stress*).

Les personnages secondaires

On distingue deux catégories de personnages interprétés par le MJ et dits secondaires : les majeurs et les mineurs. Les personnages secondaires majeurs sont individualisés : ils ont leur propre fiche de personnage. Tous les autres sont mineurs. Les règles qui suivent ne s'appliquent qu'à ces derniers.

LES TESTS

Le MJ fait un seul test d'initiative pour tous les personnages secondaires mineurs. Il en va de même pour les actions avec Se cacher et Se faufiler exécutées à des rangs d'initiative voisins par de tels personnages secondaires mineurs.

LES ATTAQUES

Autant que faire se peut, des personnages secondaires mineurs se groupent par trois pour Tirer et Frapper, afin de bénéficier d'une circonstance Favorable (ND ◂). Pour déterminer la cible légale, il faut choisir celle qui est la plus proche d'un des personnages secondaires qui coopère. Si le test d'attaque est réussi, on applique les résultats de l'attaque comme si un seul personnage secondaire avait triomphé.

LE MORAL

Les personnages secondaires, même majeurs, obéissent à toutes les règles de moral, y compris l'attaque obligatoire. De plus, un personnage secondaire mineur s'arrête de combattre lorsqu'il est aussi Blessé que Déterminé. **Un personnage secondaire mineur Pas Déterminé fuit donc toujours un combat !**

LES ACTIONS

À moins de devoir exécuter l'attaque obligatoire, les personnages secondaires ne restent jamais à découvert. À la moindre occasion, ils font mouvement pour être à couvert, puis se cachent.

UNE AFFAIRE DE BON SENS

Un fanatique ayant une chance de se révolter, même sous l'influence d'une drogue, ne doit donc pas être « codé » par le MJ comme un personnage mineur. En d'autres termes, le MJ peut protéger partiellement certains personnages secondaires des effets néfastes de la peur en décrétant qu'ils sont majeurs.

Le test de moral

ND

Le personnage est...	Le test de moral est...
Détecté par aucun ennemi	Pas Difficile
Détecté par un ennemi	Peu Difficile
La cible légale d'un ennemi	Assez Difficile
Détecté et à découvert	Difficile
Au contact	Très Difficile

RÉSULTAT

Le D10 indique...	Effet	
	pour *Contact !*	pour *L'horreur de la guerre*
Échec	Le personnage doit attaquer la cible légale et il est confus.	Le personnage est démoralisé.
Réussite	Le personnage retrouve sa liberté de choix.	Le personnage peut continuer à se battre.
Prise de risque	Comme ci-dessus et le personnage a un ND ◂ par prise de risque pour tous les tests de moral jusqu'à la fin du combat.	

Pas de dé ?

Toutes les actions ne nécessitent pas un test. C'est le cas de celles marquées d'un **(*)**. En revanche, en cas de « camping » (*cf. Camper*), le MJ jette tout de même le D10 pour vérifier que le campeur peut tirer.

LES ACTIONS GRATUITES

Si le personnage s'est soustrait à l'attaque obligatoire, il peut en exécuter une, en plus de son action simple ou de combat.

Activer/désactiver une fonction (*)

Cette action consiste à allumer ou éteindre un appareil technologique simple, à générer ou à dissiper un effet ubik continu. Dans ces deux derniers cas, il s'agit d'une action furtive.

Faire attention (furtif) (*)

Le personnage détecte par l'ouïe comme s'il avait un niveau de Silencieux, mais on ignore le premier obstacle physique entre lui et l'origine d'un bruit pour déterminer s'il l'entend.

Jeter un œil (furtif) (*)

Cette action permet d'étendre le champ de vision au-delà d'un obstacle visuel adjacent au personnage ou de changer l'orientation du champ de vision. Cette action est particulièrement utile pour jeter un coup d'œil derrière soi, au coin d'un mur ou dans l'entrebâillement d'une porte. Elle permet aussi de repérer tout ce qui est évident dans une zone de visibilité réduite.

Lâcher un objet (*)

Le personnage lâche un, plusieurs, ou tous les objets qu'il tient dans ses mains.

Parler (*)

Au cours de sa phase active, un personnage peut dire quelques mots, une courte phrase. Si les joueurs se livrent à de longues discussions pendant un combat — plus d'une phrase ou une phrase à plusieurs propositions — leurs personnages ne peuvent plus exécuter d'action durant leur phase active.

Se jeter à terre (*)

Le personnage se met à plat ventre. Il est plus difficile à attaquer à distance (*cf. Actions de combat*), mais se déplace moins vite ; par la suite, tous ses mouvements sont divisés par deux tant qu'il ne se relève pas.
Cette action peut être exécutée en plus de l'attaque obligatoire.

LES ACTIONS SIMPLES

Le personnage doit avoir réussi un test de moral pour exécuter une action simple (cf. Contact !) en plus d'une action gratuite. Cet enchaînement d'action remplace alors l'attaque obligatoire.

Aligner (furtif) (*)

En une action simple, un personnage obtient des circonstances Favorables (ND ◂) lors de sa prochaine attaque à distance. On peut en cumuler trois ou autant qu'on a de niveaux de Doué pour celle-ci — le plus bas des deux. Si le personnage effectue une action avant l'attaque pour laquelle il accumulait ces bonus, il en perd le bénéfice. Il doit alors recommencer !

Analyser (le) Combat (furtif)

Le personnage tente de prendre du recul par rapport au combat pour mieux en saisir le déroulement et les enjeux. Il procède à un nouveau test d'initiative qui lui donne un nouveau rang d'initiative. Celui-ci peut être moins avantageux que son rang originel. Ce sont les hasards de la guerre...
Pour ce test, les Domaines pertinents sont ceux liés à la nature du combat — adversaires, armes utilisées — et au lieu où il se déroule. De plus, le joueur peut utiliser le Domaine « Initiative » — car ce n'est pas une action !

Attendre (furtif) (*)

Attendre consiste à ne pas exécuter son action à son rang d'initiative. En revanche, le personnage peut agir à n'importe quel moment ultérieur. Lorsqu'arrive ce moment, le joueur déclare « j'agis maintenant ». Si cette décision est motivée par la phase active d'un autre combattant, ou par un événement, il doit attendre la résolution de cette phase, ou de cet événement, avant de simuler sa propre phase active. Il peut alors bouger et agir à sa guise.
Le personnage ayant attendu conserve, pour le reste du combat, son rang d'initiative initial, quel que soit le rang auquel il a finalement agi. Par ailleurs, s'il n'agit pas durant le tour où il a déclaré « j'attends », il perd sa phase active ; il ne peut pas la reporter au tour suivant.

Note : *on ne peut attendre qu'après le début d'un combat. Avant que ce dernier ne soit engagé, le fait d'être préparé ou pas est géré par les règles de surprise.*

Exemple : *en principe, Tyler, qui est Rapide, agit le premier à chaque tour. Quand arrive son rang d'initiative, ses adversaires sont Cachés derrière un mur. Son joueur décide donc d'attendre. Plus tard dans le tour, un adversaire Assez Rapide sort de sa cachette et agresse un compagnon de Tyler. Ce dernier choisit de prendre sa phase active. Malheureusement, cette décision est motivée par l'action de l'adversaire et Tyler doit attendre la résolution de la phase active de celui-ci pour pouvoir être résolu. L'adversaire agit donc avant Tyler et attaque le compagnon de ce dernier ; ce n'est qu'ensuite que Tyler peut répliquer.*

Changer le mode de tir (*)

Certaines armes ont plusieurs modes de tir — notamment les armes russes. En une action simple, un personnage peut passer de n'importe quel mode de tir à un autre. Sans cette action, l'attaquant est obligé de continuer à employer le dernier mode de tir utilisé.

Changer de position (furtif) (*)

Cette action est nécessaire pour se relever, se mettre à terre ou à genoux.

Commander

Le personnage donne des ordres et des conseils à ses alliés. L'Aptitude

Commander

Les alliés concernés sont...	ND
À portée de mêlée	Pas Difficile
À portée de voix	Peu Difficile
Démoralisés	Assez Difficile
En contact visuel	Difficile
En contact radio	Très Difficile

Note : *si plusieurs situations s'appliquent à des alliés différents, on choisit le ND le plus élevé.*

« Commander » permet d'obtenir des circonstances Favorables (ND ◂) au test de moral des alliés ou de redonner le moral aux alliés démoralisés. Commander permet aussi de dissiper certains troubles des alliés (*cf. Le stress*).

Dégainer une arme (*)

Cette action permet de dégainer ou de préparer n'importe quelle arme. Il est nécessaire que l'arme soit accessible — dans un holster, un fourreau ou dans un sac de sport. Sinon, une action simple est nécessaire pour retrouver l'arme, et une autre pour la préparer ou s'en saisir.
Cette action peut être exécutée à la place de l'attaque obligatoire.

Détecter (les) Ennemis (furtif)

Lorsqu'il annonce cette action, le joueur déclare s'il compte utiliser la vue ou l'ouïe de son personnage. Il résout ensuite un test avec Détecter d'un ND égal au plus faible niveau de Caché ou de Silencieux dans son champ de perception. Pour la vue, cela ne concerne que le champ de vision. Pour l'ouïe, le personnage peut détecter tous les ennemis qui ne sont pas séparés de lui par au moins deux obstacles physiques.
Le test est modifié par la distance et les obstacles physiques. De plus, le personnage peut prendre des risques pour pouvoir détecter des niveaux de Caché ou de Silencieux plus élevés : un niveau de plus par prise de risques.

Franchir un obstacle

Cette action est traitée dans *Le décor*.

Fuir

Le personnage décide de rompre le combat. Cette action nécessite deux conditions :
- ne pas se déplacer vers un ennemi détecté au moment où l'action est déclarée ;
- profiter des mêmes conditions que Se cacher.

Le personnage se déplace à vitesse de course et résout une action avec Fuir, sans subir les effets de la course. Le ND est le même que pour Se cacher. En cas de Réussite, le personnage bénéficie de deux effets. D'une part, il obtient un niveau de Caché déterminé comme pour Se cacher. D'autre part, si au début de sa prochaine phase active il n'est plus repéré par ses ennemis et qu'il n'en détecte plus, il est hors du combat. Plus aucun ennemi ne peut le prendre pour cible ou tenter de le repérer.
Un personnage qui fuit cesse d'être caché dès qu'il n'exécute plus cette action et il ne peut pas Se faufiler tant qu'il fuit.

Générer un effet ubik

Cette action est traitée dans le chapitre *L'Au-delà*.

Préparer une arme (furtif) (*)

Cette action est un préalable à l'utilisation des armes les plus complexes. Elle permet d'installer le trépied d'une mitrailleuse et d'épauler un *panzerschreck*.

Ranger un objet (furtif) (*)

Cette action permet de ranger un objet dans une mallette, un sac ou un coffre, ou de rengainer une arme dans son fourreau ou son holster.

Recharger une arme (*)

La plupart des armes peuvent être rechargées en une action simple. Si c'est une arme de trait, il suffit de saisir le carreau ou la flèche, de l'encocher et de bander l'arme. Si c'est une arme dotée d'un chargeur, l'action suffit à éjecter le chargeur, en saisir un nouveau et l'insérer dans l'arme. Si c'est une arme à barillet ou un fusil à canon basculant, une action simple permet d'insérer trois munitions, six si le personnage est Vif (*cf. Les Traits*).

Saisir un objet

En une action simple, on peut saisir un objet qui n'est pas tenu par un adversaire. Si l'objet est en mouvement, comme une grenade qui rebondit au sol ou un objet qu'on a lancé au personnage, un test avec Voltiger est requis. Il est Peu Difficile pour de gros objets ou des masses quasi immobiles et Difficile pour des objets de petite taille ou en mouvement.

Détecter les ennemis

TEST DE PERCEPTION

Circonstance/Vue	Circonstance/ouïe	Difficulté
< 5 m	dans la même pièce	ND ◂
> 20 m	dans une autre pièce ou > 10 m	ND ▸
> 50 m	autre étage ou > 20 m	ND ▸▸

RÉSULTAT

Résultat du test de perception	Effet
Échec	Aucune nouvelle information.
Réussite	Détecte les combattants ayant un niveau de Caché ou de Silencieux le plus bas.
Prise de risque	Chaque prise de risque augmente d'un cran le niveau de Caché ou de Silencieux auquel les adversaires sont repérés par le personnage.

Se cacher

Se cacher consiste à trouver un endroit propice pour se dissimuler à la vue de ses ennemis. Il faut au moins une visibilité réduite ou un couvert partiel à proximité pour pouvoir se cacher. Le joueur résout alors un test avec Se cacher, dont le ND est déterminé par la table ci-contre. Le personnage obtient un niveau de Caché égal à son niveau de Doué, modifié par les éventuelles prises de risque : celui-ci augmente d'un niveau par prise de risque.

Se cacher

Le personnage qui se cache dispose de...	Le test avec Se cacher est...
Visibilité minimale	Pas Difficile
Visibilité réduite et couvert	Peu Difficile
Couvert	Assez Difficile
Visibilité réduite	Difficile

Note : *si le personnage est détecté au début de la phase, le test est alors Très Difficile.*

Si un ennemi est placé de telle façon que les conditions de visibilité ou de couvert ne le gênent pas, il repère automatiquement le personnage ayant un niveau de Caché, quel que soit ce dernier.

Se faufiler (furtif)

Se faufiler consiste à faire le moins de bruit possible pour se soustraire à la détection par l'ouïe. On résout un test avec Se faufiler, dont le ND est déterminé par le tableau ci-contre. Le personnage bénéficie d'un niveau de Silencieux égal à son niveau de Doué, modifié par les éventuelles prises de risque : celui-ci augmente d'un niveau par prise de risque.

Se faufiler

Circonstances	ND
Bataille rangée, explosions	Pas Difficile
Fusillade	Peu Difficile
Bruits légers	Assez Difficile
Faire le silence absolu	Difficile
Détecté par un ennemi au début de la phase	Très Difficile

Se préparer (furtif) (*)

Plutôt que d'attendre un rang d'initiative à venir, un joueur peut décider que son personnage se prépare : il n'agit pas à son rang d'initiative normal, mais le peut plus tard dans le tour, éventuellement en interrompant l'action d'un adversaire.

À sa phase active, le joueur annonce « je me prépare à... dès que... ». Il annonce donc aussi l'action — une seule ! — qui aura lieu plus tard, ainsi que les conditions qui déclencheront son exécution.

Dès que les conditions annoncées sont réunies, le personnage exécute l'action annoncée, comme s'il s'agissait de sa phase active. Au moment où les conditions sont vérifiées, l'action est résolue avant toute autre action, **au mépris de la règle d'initiative.** Une fois cette action résolue, le combat reprend son cours. C'est ce point précis qui différencie l'action de se préparer à celle d'attendre.

Le mouvement n'étant pas une action — à l'exception du sprint —, le personnage peut marcher ou courir au moment où il prépare son action, ou au moment où il agit effectivement. Dans les deux cas, il doit annoncer son intention au moment où il se prépare.

Pour le reste du combat, le personnage conserve son rang d'initiative initial, quel que soit le rang auquel il a finalement agi. En outre, si l'action préparée n'a pu avoir lieu durant le tour où elle a été annoncée, elle est conservée pour le tour suivant. Ainsi, le personnage peut, durant ce deuxième tour, agir avant son rang d'initiative. Dans ce cas, sa phase active normale est supprimée ; il peut recommencer à agir normalement au tour suivant. Si l'action préparée n'a pas été exécutée à sa prochaine phase active, le joueur peut décider que son personnage reste en action préparée ou prend sa phase active normale, perdant ainsi le bénéfice de son action préparée.

On peut rester préparé indéfiniment, mais on ne peut durant ce temps qu'exécuter « Activer/désactiver une fonction » ou « Parler ».

Exemple : *dans le même cas que précédemment, Tyler décide de se préparer plutôt que de simplement attendre. Il déclare comme condition « un adversaire surgit de derrière le mur » et comme action un tir — il est armé d'un pistolet-mitrailleur. Au moment où l'adversaire surgit de sa cachette, et malgré le fait qu'on soit en train de résoudre la phase active de celui-ci, Tyler agit le premier et le truffe de plomb, l'empêchant ainsi d'attaquer son compagnon.*

Utiliser une Aptitude

Il peut arriver que même au milieu d'un combat, un personnage soit dans l'obligation d'utiliser une Aptitude. C'est alors une action simple. Les tâches parallèles peuvent requérir plus d'une action simple pour être achevées.

Utiliser un objet (*)

Une action simple est nécessaire pour utiliser un objet : ouvrir une porte, démarrer une voiture, régler une radio, etc. Continuer à utiliser une fonction d'un objet peut nécessiter plusieurs actions simples.

LES ACTIONS DE COMBAT

Si le personnage donne son attaque obligatoire, le joueur peut choisir parmi toutes les actions de combat, quand bien même il se serait soustrait à cette obligation. Il peut aussi décider d'en exécuter une, mais en prenant pour cible un autre ennemi que la cible légale.

Généralités

Les actions de combat sont celles qui ont pour but de neutraliser un ennemi, soit en attentant à ses jours, soit en diminuant son efficacité de combat et en le poussant à la reddition. Toutes les actions de combat, même celles qui n'occasionnent aucun dégât, génèrent une attaque. On parle donc de « test d'attaque », d'« attaqué » et d'« attaquant » pour n'importe quelle action de ce type.

Bien que l'on distingue le combat à distance et le corps à corps, ces deux types d'opposition sont résolus de la même façon : le joueur choisit l'action qu'il veut que son personnage effectue dans la liste proposée. Ensuite, on détermine si la cible désignée par le joueur est effectivement repérée par le personnage. Enfin, on résout le test d'attaque.

En principe, une action de combat est furtive, mais...

- **Esquiver n'est jamais une action furtive ;**
- **Attaquer avec une arme à feu qui n'est pas équipée d'un silencieux n'est jamais une action furtive.**

Le test d'attaque

Quelle que soit l'action utilisée, l'attaque est toujours résolue de la même façon : le joueur détermine le niveau d'aptitude de son personnage, le MJ le ND, puis le D10 est lancé et interprété. Si l'attaquant réussit son test, on en applique les effets. En cas d'Échec, il ne se passe rien.

L'arme utilisée et la cible de l'attaque sont toujours des Domaines pertinents. En revanche, une zone de localisation exige l'Aptitude « Viser » ou « Plomber ».

Le ND du test d'attaque est déterminé par un processus particulier. Pour chaque forme de combat, plusieurs critères sont déterminants. Pour déterminer le ND, on examine chaque critère et on sélectionne le degré qui décrit le mieux la situation dans laquelle se trouvent les combattants impliqués dans l'attaque. **On compare ensuite le ND de chaque critère et on utilise le plus élevé pour faire le test d'attaque.** Il ne faut pas oublier le ND minimal imposé par le niveau de santé du personnage (*cf. La santé*). Enfin, certaines circonstances peuvent intervenir : la précision de l'attaque, de l'arme, et la situation propre au combat.

Le combat a distance

ND

Distance	Couvert de la cible	Mouvement de la cible	ND
Bout portant (< 2 m)	A découvert	Stationnaire	Pas Difficile
Portée courte	Visibilité réduite	Marche	Peu Difficile
Portée longue (2 x portée courte)	Couvert léger (moitié ou moins)	Course, sprint	Assez Difficile
Portée extrême (5 x portée courte)	Couvert léger (moitié ou moins) et visibilité réduite	> 40 km/h	Difficile
n.a. **(*)**	Couvert important (plus de la moitié) Visibilité minimale **(**)**	> 100 km/h	Très Difficile

(*) : *le tir est impossible au-delà de la portée extrême.*
(**) : *un personnage ne peut prendre pour cible qu'un adversaire qu'il voit. Dans le cas contraire, il doit utiliser Tirer (sur) Zone.*

Le combat au contact

ND

Aptitude de la cible	Mouvement de la cible	Couvert de la cible	ND
Pas Doué	Stationnaire	A découvert ou visibilité réduite	Pas Difficile
Peu Doué	Marche	Couvert léger (moitié ou moins)	Peu Difficile
Assez Doué	Course, sprint	Couvert léger (moitié ou moins) et visibilité réduite	Assez Difficile
Doué	> 40 km/h	Couvert important (plus de la moitié) ou visibilité minimale	Difficile
Très Doué	> 100 km/h	Couvert total ou visibilité nulle	Très Difficile

Circonstances de combat

Circonstances	Difficulté À distance	Au contact
Cible immobilisée	ND ◂◂	ND ◂◂ (*)
Cible surprise	ND ◂	ND ◂
Cible au sol	ND ▸	ND ◂
Attaquant dans un véhicule	ND ▸/ND ▸▸/ND ▸▸▸(**)	ND ▸/ND ▸▸/ND ▸▸▸(**)

(*) : *la cible est considérée comme Pas Douée.*
(**) : *dépend de la vitesse du véhicule.*

Dans le combat à distance, il est important de savoir si la cible que l'on vise est volumineuse ou pas — donc facile à viser ou pas — et si elle est en mouvement. Ces problèmes sont simulés par trois critères : la distance qui sépare l'attaquant de sa cible, le couvert et la visibilité de la cible et le mouvement de celle-ci.

La mêlée englobe le combat à l'aide d'armes de contact — armes blanches, armes contondantes, etc. — et celui à mains nues. Pour pouvoir exécuter une attaque au contact :

- il faut être à moins de deux mètres de portée pour le combat à mains nues,
- trois mètres pour la plupart des armes à une main,
- quatre mètres pour les armes à deux mains.

Contrairement au combat à distance, en mêlée, l'aptitude de la cible à se battre est un critère déterminant pour la réussite d'une attaque. On considère que, par défaut, les deux adversaires se scrutent en permanence, sont sur leurs gardes et évitent les coups, bien que cela ne soit pas forcément simulé par Esquiver — qui implique le fait de ne plus attaquer et de se consacrer uniquement à échapper aux coups. Pour représenter cela, le premier critère est l'Aptitude martiale que la cible utilise dans ce combat ou, à défaut, Esquiver. On tient aussi compte de son mouvement et de son couvert, qui rendent le combat plus difficile.

Les actions de combat obéissent au format suivant :

Titre : il indique l'Aptitude à utiliser pour exécuter cette action, ainsi qu'un ou plusieurs types de Domaines que le joueur peut toujours utiliser pour celle-ci.

Contact ou **Distance** : cette mention, donnée sous le titre de l'action, indique si celle-ci peut être exécutée en ciblant un ennemi à distance ou s'il faut être à portée de mêlée.
Précision : un modificateur de circonstance à appliquer au test d'attaque.
Dégâts : en plus des effets décrits dans le texte, une attaque peut infliger des dégâts. C'est le cas s'il est indiqué « oui ». Le test de résistance aux dégâts est alors résolu normalement. Si cette rubrique indique « + x », il faut ajouter « x » aux dégâts avant de procéder à la résolution de ceux-ci.
Prise de risque : un ou plusieurs effets spéciaux à appliquer en cas de prise de risque réussie.
Suit un texte explicatif qui indique les effets principaux de l'attaque, sa description, ainsi que d'éventuelles règles de résolution.

Notes :

- *Lorsque les modificateurs de plusieurs rubriques peuvent s'appliquer en même temps, on les cumule.*
- *Lorsqu'une rubrique indique « spécial », il faut consulter le texte de l'effet.*

Camper (dans) Lieu

Distance
Précision : spécial.
Dégâts : oui.
Prise de risque : le personnage gagne un niveau de Caché supplémentaire par prise de risque.

Lorsque le joueur déclare cette action, le personnage se dissimule — il suit la même procédure que pour Se cacher, mais utilise Camper à la place de Se cacher. Le joueur définit une zone sur laquelle son personnage concentre son attention et choisit des chiffres de 1 à 10 — deux pour chaque niveau de Doué. Tant qu'il continue d'exécuter cette action, il repère automatiquement tous les personnages dont le joueur (ou le MJ) aura tiré un des chiffres choisis sur n'importe quel test — ils ne sont plus ni Cachés ni Silencieux. Il peut aussi effectuer une attaque contre chacun de ces personnages comme s'il s'était préparé.
Une fois le « camping » commencé, si un personnage exécute dans la zone concernée une action ne nécessitant pas de jet du D10, il faut tout de même en jeter un. Si un des chiffres

Gérer le camping

Pour savoir sur quelle zone le « campeur » exerce sa surveillance, le moyen le plus simple est d'utiliser un plan et d'y indiquer la zone en question.
Quand un plan précis n'est pas disponible, le joueur doit réussir un test avec Analyser (le) Combat — cela ne requiert aucune action — pour pouvoir placer son personnage de façon à tirer sur tous les combattants. Il faut aussi un élément de réalisme : on ne peut camper que dans une rue, une façade d'immeuble, une place, un carrefour, etc.
Ce test est Pas Difficile si le combat se déroule en extérieur et que le campeur est en hauteur. Il est Assez Difficile lorsque le combat est en extérieur mais que le campeur n'est pas en hauteur. Il est Très Difficile si le combat est en intérieur.
Si le test est réussi, le campeur peut surveiller tout le monde. En cas d'Échec, il ne peut surveiller qu'une partie des ennemis, à la discrétion du MJ.

Note : *si un campeur attaque dans le champ de vision d'un autre campeur, le chiffre du D10 du test d'attaque du premier peut déclencher un tir du second.*

du « campeur » sort, celui-ci a droit à une attaque.
Il peut arriver qu'un campeur ne puisse tirer sur un ennemi qui semble pourtant une cible facile. C'est normal. Ces tirs interviennent en dehors de la phase active du campeur qui agit alors à l'instinct, dans une précipitation extrême. Si cela peut lui permettre de « faire un carton », c'est une méthode moins précise que Se préparer.
Le tireur embusqué a aussi un niveau de Caché par niveau de Doué pour camper, modifié par la prise de risque. Il ne peut utiliser que Viser pour attaquer. Il n'est plus soumis à l'attaque obligatoire.

Cogner Cible

Contact
Précision : ND ▸.
Dégâts : + 1.
Prise de risque : le ND du test de moral de la cible et de tout témoin est majoré d'un niveau par prise de risque.

Quand on cogne, c'est pour faire mal, très mal... et peur, très peur. Cette attaque s'exécute toujours à mains nues. Elle consiste à empoigner et rouer de coups la cible, dans les côtes et au visage, pour la faire craquer tant mentalement que physiquement. En plus des modificateurs de circonstances habituels, le ND de cette attaque est minoré d'un niveau quand l'adversaire est au sol.
De plus, la cible et tout témoin de l'action doivent réussir un test de moral ou être Brisée *(cf. le Stress)*. Ce test est aussi difficile que le niveau de Doué utilisé par l'attaquant, modifié par les prises de risque de ce dernier.

Désarmer

Contact
Précision : ND ▸.
Dégâts : non.
Prise de risque : spécial.

L'attaquant ne cherche pas à atteindre son adversaire mais l'arme de celui-ci, qu'il s'agisse d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance. L'attaque est résolue normalement. Au lieu d'infliger des dégâts, on procède à un Affrontement basé sur le niveau d'aptitude correspondant à l'arme de chaque combattant — l'attaquant est le personnage actif. Si l'Affrontement est remporté par l'attaquant, l'arme ciblée tombe à terre. Une prise de risques de plus que celle(s) prise(s) par l'adversaire au tour précédent permet à l'attaquant de prendre l'arme ciblée en main — s'il en a une de libre. Il lui est aussi possible de projeter l'arme à une distance en mètres égale au double du nombre de prises de risque.

Esquiver

Contact
Précision : spécial
Dégâts : non.
Prise de risques : spécial.

Le personnage cherche à être plus difficile à toucher au contact et concentre toute son attention sur son adversaire. Il résout un test avec Esquiver dont le ND est déterminé par le tableau ci-contre. Si le test est réussi, le ND des attaques au contact exécutées contre lui jusqu'à sa prochaine phase active est majoré d'un niveau. Cette majoration est augmentée d'un niveau pour chaque prise de risque. C'est la seule action de combat qui ne soit pas appelée « attaque ». Ceci étant, elle peut tout de même être exécutée au titre de l'attaque obligatoire.

Feinter

Contact
Précision : ND ◂◂.
Dégâts : oui.
Prise de risques : spécial.

L'attaquant fait ici preuve de finesse et de fourberie. Il enchaîne deux coups — un leurre et un réel — ce qui rend la défense plus ardue. Parfois, l'attaque est si vive qu'elle laisse le défenseur pantois.
En cas de prise de risque, la cible doit effecteur un test de surprise en confrontant son niveau d'aptitude à un ND déterminé par le nombre de prises de risque : Pas Difficile pour une...

Frapper

Contact
Précision : –
Dégâts : oui.
Prise de risques : + 1 aux dégâts par prise de risque.

C'est l'action standard pour blesser un adversaire au contact. L'attaquant peut utiliser n'importe quelle arme : poings, pieds, chaise, épée, etc.

Esquiver (Contact)

Le personnage est...	ND
Libre de ses mouvements	Pas Difficile
Dans un espace réduit — couloir, voiture, etc.	Assez Difficile
Coincé dans un carré d'un mètre de côté	Très Difficile

Lancer

Distance
Précision : –
Dégâts : oui.
Prise de risques : + 1 aux dégâts par prise de risque ou réduction de la dispersion *(cf. Règles de dispersion* en page suivante).

Cette attaque consiste à lancer une arme en direction d'un adversaire ou d'une zone. Elle est utilisée pour lancer les couteaux et les grenades.
On peut lancer un objet derrière, ou par-dessus, un obstacle physique ; on ne peut prendre pour cible qu'une zone et on considère que celle-ci bénéficie d'un couvert important.

Maîtriser

Contact
Précision : ND ▸.
Dégâts : spécial.
Prise de risque : le ND du test d'évasion est minoré d'un niveau par prise de risque.

Cette attaque consiste à attraper son adversaire et, soit à le faire tomber, soit à l'immobiliser par une prise quelconque. Le joueur doit déclarer son intention avant de faire le test.

Règles de dispersion

Certaines armes, notamment les grenades, ne sont pas utilisées en ciblant un adversaire, mais un endroit — au coin du mur, aux pieds d'un ennemi, etc. Ces armes atteignent rarement le point ciblé, ce qui est simulé par la dispersion. La première étape de la dispersion consiste à déterminer la distance de dispersion selon le résultat du test d'attaque.

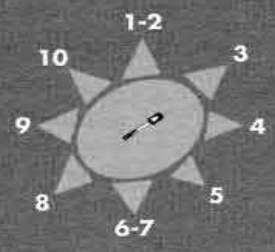
Résultat	Effet
Echec	La grenade subit une dispersion de 1D10 mètre(s).
Réussite	La dispersion est de 1D10/2 mètres(s).
Prise de risques	On retranche un mètre par prise de risque à la distance de dispersion.

On jette le D10 pour déterminer la direction de la dispersion selon le diagramme de dispersion. Si la grenade rencontre un obstacle au cours de son déplacement de dispersion, elle rebondit jusqu'à parcourir la distance déterminée.

Une grenade n'explose pas immédiatement, mais au tour suivant, au même rang d'initiative que celui où elle a été jetée. Pendant ce laps de temps, des personnages pris dans l'aire d'effet peuvent tenter d'en sortir en se déplaçant, ou tenter de rejeter la grenade loin d'eux. Cela ne prend qu'une action de combat — Lancer —, mais nécessite un test supplémentaire avec Voltiger Difficile. Toutefois, la grenade explose toujours au rang auquel elle a été initialement jetée.

Lorsqu'une grenade explose, elle inflige ses dégâts dans un rayon de quatre mètres. Au-delà de cette portée, elle perd un degré de Perforant et un point de dégâts pour chaque tranche de deux mètres. Si le niveau de Perforant de l'attaque descend en dessous de Pas Perforant, l'attaque devient Très Pénétrante, et continue de perdre un niveau tous les deux mètres. Les cibles présentes dans l'aire d'effet ainsi déterminée sont automatiquement touchées, sans qu'il soit nécessaire de faire un nouveau test d'attaque.

DIAGRAMME DE DISPERSION



représente l'endroit ciblé au moment du lancer de la grenade.

- **S'il choisit de faire tomber sa cible et que l'attaque est réussie,** la victime est au sol, libre de ses actions.
- **S'il choisit d'immobiliser sa cible et que l'attaque est réussie,** la cible est maîtrisée. Tant que la cible est maîtrisée, elle ne peut effectuer aucune autre action que tenter de s'échapper. De même, l'attaquant ne peut que s'occuper de sa cible.

Une fois la cible maîtrisée, à chacune de ses phases actives ultérieures l'attaquant peut décider de raffermir sa prise, de faire des dégâts, de faire tomber la cible ou de lâcher prise. Il s'agit toujours d'actions de combat, sauf pour la dernière option (action gratuite).

- **Raffermir sa prise :** le ND du test d'évasion est minoré d'un niveau par prise de risque.
- **Faire des dégâts :** l'attaquant inflige automatiquement la moitié de ses dégâts à mains nues.
- **Faire tomber :** la cible tombe automatiquement au sol ; l'attaquant est à genoux ou au sol, à son choix. Il maîtrise toujours sa cible.
- **Lâcher prise :** les deux personnages redeviennent libres.

Par ailleurs, l'attaquant peut marcher avec sa cible en continuant de la maîtriser, mais à demi-vitesse. Il subit les malus normaux.

À chacune de ses phases actives, la cible peut tenter de s'échapper. On procède à un Affrontement avec Maîtriser : le test d'évasion. Celui qui veut s'échapper est considéré comme le personnage actif. Si le personnage maîtrisé remporte l'Affrontement, il se libère. Si c'est son adversaire, il est toujours maîtrisé. Si son adversaire a déclaré des prises de risque, le ND des futurs tests d'évasion sera minoré d'un niveau par prise de risque.

Plomber

Contact / Distance
Précision : ND ▸▸.
Dégâts : + 2.
Prise de risque : + 1 aux dégâts par prise de risque.

L'attaquant tente ici d'infliger le maximum de dégâts à sa cible, en visant les points vitaux de son anatomie — de préférence en pleine poitrine et en pleine tête. Au passage, il tire trois balles — il doit donc impérativement utiliser un mode de tir le permettant pour exécuter Plomber.

Tirer (sur) Cible

Distance
Précision : spécial.
Dégâts : spécial.
Prise de risque : + 1 aux dégâts par prise de risque.

Cette action permet d'attaquer un ennemi avec n'importe quelle arme à distance, notamment les armes à feu. L'attaquant déclare le nombre de projectiles — des balles le plus souvent — qu'il tire en même temps que l'action et la cible (voir tableau en page suivante).

Tirer (sur) Zone

Distance
Précision : spécial.
Dégâts : + 1.
Prise de risque : —.

Il ne s'agit pas ici d'attaquer une cible, mais de saturer de plomb une zone, de façon à toucher toute cible s'y trouvant ou y pénétrant jusqu'à la prochaine phase active de l'attaquant. Lorsque l'action est déclarée, l'attaquant spécifie le cône qu'il va saturer de plomb. Ce cône est défini selon la largeur à l'extrémité opposée au tireur. Aucun test n'est requis de la part de l'attaquant, chaque cible doit esquiver le tir de barrage.
L'esquive est résolue séparément pour chaque adversaire : si un personnage se trouve dans le cône à la phase active où cette attaque est résolue, agit ou se déplace dans celui-ci avant la prochaine phase active de l'attaquant, il doit faire un test avec Esquiver. Le ND de celui-ci est déterminé comme pour l'action « Esquiver ». On applique à ce test un modificateur de circonstance spécial : on divise le nombre de balles tirées par la largeur en mètres du cône à l'endroit où se trouve le personnage considéré. Pour ce calcul, on considère toutes les balles tirées sur la zone, éventuellement par plusieurs personnages, peut-être même de camps différents. Si le résultat est inférieur à trois, le test est automatiquement réussi. Sinon, pour chaque tranche de cinq balles par mètre, le ND du test avec Esquiver est majoré d'un niveau. En revanche, il est minoré d'un niveau si la cible profite d'un couvert léger, de deux niveaux si le couvert est important ou total. Ce test doit être résolu quelle que soit la direction du déplacement, et même s'il s'achève en dehors du cône de tir. Si le test est raté, la cible encaisse les dégâts de l'attaque, quel que soit le nombre calculé plus haut.
Un personnage complètement protégé par un obstacle physique doit tout de même résoudre le test avec Esquiver comme ci-dessus. En revanche, s'il subit des dégâts, il bénéficie de la protection de l'obstacle physique en question (*cf. Dégâts collatéraux*).

Tirer sur Cible

Ce nombre de balles est limité par le mode de tir choisi : une balle pour le CC, une ou trois balles pour le SA, trois ou dix balles pour le RC, dix ou trente balles pour le RL. Le nombre de balles tirées détermine les effets exacts de l'attaque.

Effets	1 balle	3 balles	10 balles	30 balles
Mode de tir utilisé	CC/SA	SA/RC	RC/RL	RL
Précision (ND)	–	◂	◂	◂◂
Dégâts	0	+ 0	+ 1	+ 2

Ventiler

Distance
Précision : ND ▸.
Dégâts : + 1.
Prise de risque : le ND du test de moral est majoré d'un niveau par prise de risque.

Ici, il ne s'agit pas seulement de tuer, mais aussi de démoraliser les alliés de l'adversaire. L'attaquant truffe son adversaire de plomb, avec un effet cinématographique digne des films de Hong-Kong. Si l'attaque est réussie, tous les alliés de la cible qui sont témoins de l'action doivent immédiatement résoudre un test de moral (*cf. Le moral*). Cette attaque nécessite au minimum trois balles.

Viser (la) Cible

Distance
Précision : ND ◂◂.
Dégâts : oui.
Prise de risque : + 1 aux dégâts par prise de risques.

Le personnage ne se contente pas de lâcher une balle à la va-vite, il concentre toute son attention sur le tir, augmentant ainsi sa précision. Même s'il s'agit de l'attaque obligatoire, le personnage doit réussir un test de moral pour exécuter cette action, sauf s'il est en train de Camper. Cette attaque ne peut être réalisée si l'attaquant tire plus d'une balle.

Viser (la) Région du corps

Contact/Distance
Précision : ND ▸▸.
Dégâts : oui.
Prise de risque : + 1 aux dégâts par prise de risque après la première, spécial.

Cette attaque consiste à neutraliser une partie du corps de la cible en lui infligeant un Coup critique. Au moment où cette attaque est déclarée, l'attaquant doit aussi préciser quelle partie du corps il vise. Pour qu'il y ait Coup critique, le test d'attaque doit être réussi et la cible doit subir des dégâts. Ensuite, on consulte la table ci-contre ; selon que le test de l'attaque ait été réussi avec ou sans prise de risque — une seule suffit —, le résultat est différent. Cette attaque ne peut être réalisée si l'attaquant tire plus d'une balle.

Coups critiques

Localisation	Réussite	Prise de risque
Tête	Désorienté : le personnage subit les mêmes malus que s'il était Blessé.	Inconscience (armes contondantes) Mort (toutes les autres).
Torse	Hémorragie : le personnage coche une case de sa ligne de vie à la fin de chaque tour	Idem, mais deux cases par tour.
Bras	Bras inutilisable temporairement.	Bras mutilé.
Jambes	Sprint impossible, course impossible.	Jambe mutilée ; mouvement impossible.

LES DÉGÂTS

Lorsqu'une attaque engendrant des dégâts est réussie, la cible doit faire un test de résistance aux dégâts. Le personnage utilise son niveau de Protégé ou de Blindé, et le ND est égal au niveau de Pénétrant ou de Perforant de l'arme utilisée pour l'action. Le ND peut être modifié par l'attaque. Le résultat est à apprécier selon le tableau ci-contre. Selon ce résultat, la cible se voit infliger une portion plus ou moins grande des dégâts modifiés de l'arme. Les modificateurs de l'attaque sont ajoutés avant toute autre opération.

Le joueur peut prendre des risques pour un test de résistance. Bien sûr, cela ne simule pas une action de son personnage mais le fait d'en appeler à la bonne fortune. En cas de Réussite, il peut décaler la colonne à consulter autant de fois que de prises de risque.

Les dégâts

L'attaque est...	Le test est un(e)...	Le personnage est... Blindé	Protégé
Pénétrante	ÉCHEC	demi-dégâts	dégâts entiers
	RÉUSSITE	aucun dégât	demi-dégâts
Perforante	ÉCHEC	dégâts entiers	dégâts doublés
	RÉUSSITE	demi-dégâts	dégâts entiers

Note : *les dégâts sont arrondis à l'entier inférieur.*

LES ARMES

Les armes de *RétroFutur* sont classées en catégories — pistolets, fusils d'assaut, etc. — et décrites par modèle. Les armes sont décrites selon le format suivant :

Précision : modificateur de circonstance au test d'attaque.

Pénétrant/Perforant : capacité d'une attaque à infliger des dégâts à travers une armure et à atteindre les organes vitaux. La mention « n.a. » signifie que les dégâts sont pris *automatiquement* par une cible touchée !

Dégâts : quantité de tissus et d'organes que l'attaque peut endommager et zone sur laquelle ces dégâts s'appliquent.

Dissimulation : facilité d'une arme à être dissimulée. Il faut un test avec Détecter Difficile pour repérer une arme dissimulée de façon appropriée (*cf. tableau*).

Portée courte : portée de l'arme à laquelle son efficacité est maximale. On parle aussi de portée efficace.

Mode de tir : seules les armes à distance ont ce score. Quand CC est indiqué — pour coup par coup —, l'arme peut tirer une munition par attaque. Quand SA est indiqué — pour semi-automatique —, l'arme peut tirer une ou trois balles par attaque. Quand RC est indiqué — pour rafale courte —, l'arme peut tirer trois ou dix balles par attaque. Quand RL est indiqué — pour rafale longue — l'arme peut tirer dix ou trente balles par attaque.

Chargeur : seules les armes à feu et les armes lourdes possèdent ce score. Les autres armes à distance doivent être préparées — armes de lancer — ou rechargées — armes de trait — entre chaque attaque. C'est le nombre de balles ou de projectiles que l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.

Lame de Bugnus : cette arme africaine peut être utilisée au contact comme à distance. Dans ce dernier cas, elle se comporte comme un boomerang (*cf.* Émilien N'Goumé).

Stielhandgranate : cette grenade tient dans la main et ressemble à une boîte de conserve munie d'un manche. La charge explosive est contenue dans la partie supérieure. Le manche est muni d'un cordon terminé par un bouton en porcelaine et relié à la charge. En tirant le cordon, éventuellement avec les dents, on amorce la grenade qui explose quelques secondes plus tard. Comme la plupart des armes modernes, la grenade n'est pas faite pour tuer, mais pour blesser, ce qui explique son score de dégâts. La grenade la plus répandue en Europole est la *Stielhandgranate*.

Panzershreck : ces armes lourdes projettent des munitions explosives perce-blindage et autopropulsées. Elles ne peuvent être utilisées qu'avec les actions Tirer et Viser. Les attaques de lance-roquettes ont une aire d'effet identique à celle des grenades, hormis le fait qu'il n'y a pas de dispersion, que le degré de Perforant baisse d'un niveau et les dégâts d'un point tous les mètres. En effet, les roquettes sont prévues pour percer des blindages et détruire des cibles dites « dures » plutôt que pour lutter contre l'infanterie. Le lance-roquettes le plus utilisé en Europole est le *Panzerschreck*.

Dissimulation des armes

Code	Peut être dissimulée dans...
Pas Dissimulable	Ne peut être dissimulée.
Peu Dissimulable	Un sac de sport ou un sac à dos.
Assez Dissimulable	Sous un manteau ou un imperméable.
Dissimulable	Sous une veste ou un blouson.
Très Dissimulable	Une poche de blouson.

Les armes

Arme	Précision	Pénétrant ou Perforant	Dégâts	Mode de tir	Chargeur	Portée courte	Dissimulation
ARMES DE CONTACT							
Armes tranchantes							
Lame de Bugnus **(1)**	◂	Assez Pénétrante	4	-	-	20 m	Dissimulable
Couteau cravate (*)	–	Assez Pénétrant	2	-	-	-	Très Dissimulable
Couteau de combat	–	Assez Pénétrant	3	-	-	-	Très Dissimulable
Couteau russe	–	Peu Pénétrant	2	-	-	-	Très Dissimulable
Cran d'arrêt	–	Assez Pénétrant	2	-	-	-	Très Dissimulable
Armes contondantes							
Barre à mine	▸	Pénétrante	5	-	-	-	Peu Dissimulable
Blackjack	▸	Peu Pénétrant	4	-	-	-	Dissimulable
Chaîne	–	Pénétrant	3	-	-	-	Assez Dissimulable
Mains nues	◂	Pas Pénétrantes	3	-	-	-	Très Dissimulable
Matraque	–	Assez Pénétrante	4	-	-	-	Peu Dissimulable
ARMES A DISTANCE							
Armes de lancer							
Couteau de lancer	–	Peu Pénétrant	3	-	-	5	Très Dissimulable
Poly-grenade K (AC) (*)	▸	Très Perforant	10	-	-	5	Très Dissimulable
Poly-grenade K (AP) (*)	◂	Peu Perforant	8	-	-	5	Très Dissimulable
Shuriken fractal (**)	–	n.a.	5	-	-	5	Très Dissimulable
Stielhandgranate (grenade)	–	Peu Perforant	6	-	-	5	Très Dissimulable
Armes de poing							
Colt .45	–	Assez Pénétrant	3	SA	10	10	Dissimulable
HBZM2 (*)	◂	Assez Pénétrant	3	SA	7	10	Dissimulable
Mauser 9 mm	◂	Assez Pénétrant	3	SA	7	10	Dissimulable
Armes automatiques							
AK47M4 (FA) (*)	◂	Très Pénétrant	5	SA/RC/RL	30	300	Peu Dissimulable
HK MP-3	◂	Assez Pénétran	3	RC	30	50	Peu Dissimulable
M1 Garand	–	Pénétrant	3	SA	9	100	Peu Dissimulable
Sten	–	Assez Pénétrante	4	RC	30	50	Peu Dissimulable
Thompson	–	Assez Pénétrante	3	RL	30	50	Peu Dissimulable
Gros Calibre							
Revolver Manhurin	◂	Pénétrant	4	CC	6	15	Dissimulable
Fusils à pompe							
Winchester	◂◂	Peu Pénétrante	4	CC	3	10	Peu Dissimulable
Fusils							
AKM74 (*)	◂◂	Très Pénétrant	5	SA/RC	20	500	Peu Dissimulable
Fusil à probabilité (**)	▸	n.a.	n.a.	CC	infini	1 000	Peu Dissimulable
Laser de combat colt (**)	◂◂	n.a.	5	RL	300	50	Peu Dissimulable
Mauser 98k	◂◂	Très Pénétrant	5	CC	5	500	Pas Dissimulable
Nettoyeur (*)	◂	Très Pénétrant	5	CC	5	500	Assez Dissimulable
Parapluie bulgare (*)	◂	Très Pénétrant	5	CC	5	500	Peu Dissimulable
Armes lourdes							
AK47M4 (LG) (*)	–	n.a.	n.a.	CC	1	300	Peu Dissimulable
MG 42	–	Pas Perforant	5	RL	100	200	Pas Dissimulable
Panzerschreck (lance-roquettes)	▸	Assez Perforant	6	CC	1	1 000	Pas Dissimulable

(*) : gadget russe (*cf. La technologie russe*)
(**) : arme Étrangère (*cf. La technologie Étrangère*)

(1) : *il faut acheter le Domaine « Lame de Bugnus » pour s'en servir.*

Les mitrailleuses : ce sont des armes lourdes habituellement utilisées avec un trépied, bien qu'elles puissent être transportées par un seul homme. Utiliser une telle arme sans trépied nécessite d'être Costaud. La mitrailleuse en dotation dans les forces de sécurité europolitaines est la MG-42.

Explosifs : ils ne constituent pas véritablement une arme, c'est pour cela qu'ils ne figurent pas sur les tableaux. Néanmoins, leurs effets sont gérés comme des attaques. Ils ont une aire d'effet comme les grenades, un degré de Pénétrant et des dégâts. L'explosif le plus répandu actuellement est le plastic C-4. Un pain de 100 g de plastic est Très Pénétrant et provoque dix points de dégâts. Pour deux pains de plastic, on obtient une attaque Pas Perforante infligeant onze points de dégâts. À chaque fois qu'on double à nouveau la quantité de plastic, le niveau de Perforant augmente d'un niveau et les dégâts d'un point.

LES ARMURES

La plupart des armures de *RétroFutur* sont des variations du gilet pare-balles, mais il existe aussi quelques armures issues des technologies Étrangère et russe. Elles obéissent toutes aux mêmes règles. Les armures sont Protégées lorsqu'elles sont prévues pour résister aux armes à feu personnelles (Pénétrantes). Elles sont Blindées lorsqu'elles sont conçues pour résister aux armes de guerre (Perforantes). Les armures Protégées ont deux niveaux. Le premier est à utiliser contre les attaques par armes à feu, le second contre toutes les autres.

Les armures ont aussi un score d'encombrement, un modificateur de circonstance à appliquer à toutes les actions de combat, ainsi qu'aux tests liés aux actions physiques : Se dépasser, Se faufiler, Se cacher, etc. Pour finir, elles sont plus ou moins Dissimulables, comme les armes.

Dissimulation des armures

Code	Peut être dissimulée sous...
Pas Dissimulable	Ne peut pas être dissimulée, visible à l'œil nu.
Peu Dissimulable	Ne peut pas être dissimulée, visible pour les observateurs attentifs.
Assez Dissimulable	Sous un manteau ou un imperméable.
Dissimulable	Sous une veste ou un blouson.
Très Dissimulable	Ressemble à un vêtement normal, ne peut être repérée à l'œil nu.

LA GUERRE

Dégâts collatéraux

Le champ de bataille est rarement une plaine dégagée, surtout en milieu urbain. Il fourmille donc d'obstacles qui gênent le mouvement et les lignes de vue. De plus, il est parfois important de connaître la portée des dommages collatéraux, notamment l'effet sur certains objets, comme la mallette comportant les documents vitaux pour l'investigation des Résistants.

Tous les dégâts aux objets sont gérés de la même façon. Lorsqu'un objet est ciblé par une attaque, on utilise les critères normaux pour déterminer la difficulté. En revanche, la taille de l'objet modifie le ND, selon la table ci-contre. Si un objet est touché par une attaque infligeant des dégâts, il oppose au niveau de Pénétrant ou de Perforant de l'attaque son niveau de Protégé ou de Blindé. Certains matériaux — comme l'acier — sont Blindés, d'autres — comme le verre — sont Protégés. Le niveau est fixé par le tableau ci-contre. Comme pour les armures, les objets Protégés ont deux niveaux, le premier pour les attaques par armes à feu, le second pour les autres.

Les objets ont une ligne d'état comparable à la ligne de vie des personnages *(cf. La santé)* ; on y remplace l'adjectif Blessé par Endommagé, et le niveau Mort par Détruit. Les objets encaissent les dégâts comme les personnages. Arrivés au niveau Très Endommagé, ils cessent de fonctionner ou de pouvoir être utilisés correctement. Lorsqu'un objet ou un véhicule est détruit, aucune réparation ne peut le rendre utilisable à nouveau.

Les armures

Armure	Dissimulable	Protection	Encombrement
Sans armure	n.a.	Pas Protégé/Pas Protégé	Selon l'équipement
Gilet pare balles	Dissimulable	Peu Protégé/Pas Protégé	ND ▸
Veste pare balles	Pas Dissimulable	Assez Protégé/Peu Protégé	ND ▸
Manteau Lada	Dissimulable	Assez Protégé/Peu Protégé	ND ▸
Costume Étranger	Dissimulable	Assez Protégé/Assez Protégé	–
Tenue Panzer	Pas Dissimulable	Peu Blindée	ND ▸▸
M3 type 1	Pas Dissimulable	Peu Blindée	ND ▸

En dehors de la gestion technique, le MJ doit faire preuve de discernement quant à ce qui peut être attaqué par les personnages. Un immeuble de vingt étages ne peut pas être endommagé par un revolver, même très lourd. En revanche, les portes et les fenêtres de celui-ci constituent des cibles valides. Le même immeuble peut cependant être détruit à coups de roquettes.

Parfois, l'objectif de l'attaquant n'est pas de détruire l'objet, mais d'atteindre un adversaire qui se dissimule derrière. L'attaque est résolue en prenant cet adversaire pour cible et en déterminant le ND selon la procédure normale — sans tenir compte du couvert.

Si l'attaque porte, les dégâts sont appliqués deux fois : une première fois contre l'objet qui faisait obstacle et une seconde fois contre la cible de l'attaque. Cette dernière résiste aux dégâts normalement, en utilisant comme protection soit la sienne, soit celle de l'obstacle, la plus haute des deux.

Pour faire un trou dans un obstacle afin d'y faire passer un personnage, il faut en cibler une portion Assez Grande et l'amener à l'état Très Endommagé. Contre une porte, une simple prise de risque sur le test d'attaque permet de détruire la serrure ou les gonds et de franchir la porte.

Lorsqu'une attaque touche un personnage bénéficiant d'un couvert léger ou important, on considère que c'est une partie du corps à découvert qui est atteinte. Le personnage ne bénéficie donc pas de la protection du couvert.

Lorsqu'un bâtiment, quelle que soit sa taille, est Très Endommagé, il devient inhabitable et peut même prendre feu, selon la nature des dégâts. Lorsqu'il est Détruit, il s'effondre, occasionnant d'autres dégâts alentour.

À couvert !

Voici une liste d'éléments de décor souvent utilisés comme couvert. Le tableau donne le degré de couvert (*cf. Le test d'attaque*) et le degré de protection (*cf. Dégâts collatéraux*) de chaque élément.

Élément	Couvert	Protection
Porte	Important	Peu/Assez Protégé
Portière de voiture	Léger (*)	Assez Protégé / Protégé
Dans une automobile	Léger (*)	Assez Protégé / Protégé
Derrière une automobile	Important	Protégé / Très Protégé
Muret	Léger (*)	Pas Blindé
Table renversée	Léger (*)	Peu/Assez Protégé
Végétation clairsemée	Léger	Pas Protégé
Végétation dense	Important	Pas Protégé
Coin de mur	Important	Pas Blindé

(*) : *important si le personnage est accroupi.*

Les véhicules

Résolution des attaques

Pour attaquer un véhicule, on utilise les mêmes règles que pour le combat entre personnages, à une exception près : si un véhicule piloté est ciblé par une attaque au contact, on utilise le niveau de Doué du conducteur. En plus des modificateurs habituels, on tient compte de la taille du véhicule (*cf.* table ci-dessous). Enfin, les critères ne s'apprécient pas de la même façon que pour les personnages : un muret d'un peu moins d'un mètre peut constituer un couvert pour un personnage à genoux, mais pas pour un *tank* !

Pour atteindre directement un passager du véhicule, on utilise soit la difficulté pour toucher le véhicule — modificateur de taille inclus —, soit celle qui correspond au passager — déterminée normalement — ; on choisit toujours le ND le plus élevé. Les dégâts sont ensuite résolus comme lorsqu'on attaque à travers un objet, à moins que le passager ne soit à l'extérieur du véhicule, comme le pilote d'une moto.

Un personnage qui attaque depuis un véhicule voit le ND de son attaque majoré d'un niveau si l'engin se déplace à moins de 40 km/h, de deux niveaux entre 40 et 100 km/h et de trois niveaux au-delà de 100 km/h. Ce modificateur de circonstance ne s'applique pas aux attaques réalisées à l'aide d'armes embarquées.

Résolution des dégâts

Les dégâts sont appliqués aux véhicules de la même façon que pour les autres objets. Le pilote d'un véhicule qui devient Très Endommagé doit faire un test avec Conduire ou avec Piloter pour ne pas avoir d'accident. Quel qu'en soit le résultat, l'engin ne fonctionne plus et reste à l'arrêt. Un véhicule Détruit subit le même sort. De plus, le véhicule peut exploser, selon la nature de l'attaque qui l'a détruit. Les passagers subissent alors une attaque à résoudre comme celle d'une grenade (voir plus haut).

Plutôt que d'attaquer « grossièrement » un véhicule, on peut tenter d'en Viser une partie ; cela fonctionne comme un Coup critique dont les effets sont différents de ceux subis par les personnages.

Lorsqu'un véhicule est immobilisé alors qu'il était en mouvement, le pilote doit faire un test de conduite.

Dégâts collatéraux

MODIFICATEUR DE TAILLE

Objet	Taille	ND
Immeuble	Très Grand	◂◂
Automobile	Grand	◂
Cadavre, porte	Assez Grand	–
Télévision, meuble	Peu Grand	▸
Machine à écrire, mallette	Pas Grand	▸▸

PROTECTION DES OBJETS

Objet	Protection
Verre	Pas/Peu Protégé
Bois	Peu/Assez Protégé
Tôle	Assez/Protégé
Pierre	Pas Blindé
Béton	Peu Blindé
Acier	Assez Blindé

Modificateur de taille de véhicule

Taille	ND
Moto	–
Voiture, camion, tank	◂
Avion de ligne, paquebot	◂◂

Coups critiques aux véhicules

Localisation	Réussite	Prise de risques
Moteur	Le véhicule coche une case de la ligne d'état par tour	Le véhicule coche deux cases par tour.
Système locomotion	Vitesse Max/2	Véhicule immobilisé
Réservoir	Véhicule immobilisé dans niveau de Protection tour(s)	Véhicule immobilisé
Senseurs (*)	ND ▸ aux tests de pilotage	▸▸ aux tests de pilotage
Ligne de flottaison (*)	Voie d'eau	Véhicule coulé

(*) : *optionnel, selon le type de véhicule.*

Catalogue de véhicules

Nom : la marque et éventuellement le modèle du véhicule. Plusieurs véhicules différents peuvent être rattachés à une même Aptitude.

Maniabilité : le modificateur de circonstance à appliquer à tous les tests en relation avec le véhicule.

Accélération : le nombre de mètres par tour de combat que le pilote peut ajouter ou retrancher à la vitesse du véhicule.

Vitesse max. : la vitesse maximum que le véhicule peut atteindre, exprimée en mètres par tour de combat.

Vitesse max. : comme ci-dessus, mais en kilomètres par heure.

Blindage : c'est l'Attribut qui sert de référence pour les tests de résistance aux dégâts effectués par le véhicule. Par défaut, on considère que tous les véhicules sont Blindés, pour simuler leur résistance aux armes personnelles.

Places : c'est le nombre de places — pilote(s) compris — dont dispose le véhicule.

Armement : les armes embarquées sur le véhicule. Il faut un personnage par arme en plus du pilote pour pouvoir les utiliser.

APRÈS LA BATAILLE : LA FIN DU COMBAT

Parfois, la fin du combat est évidente : celui-ci cesse lorsque tous les ennemis sont morts. Dans un grand nombre de cas, elle est cependant plus incertaine. Des combattants ont fui, mais se sont cachés dans les alentours ; d'autres se sont retranchés, mais sont toujours prêts à en découdre, etc. Pourtant, la situation n'évolue plus assez vite pour justifier une gestion de la partie en tour par tour.

Pour savoir s'il est toujours utile de gérer la partie ainsi, il faut appliquer les mêmes critères que pour le début du combat, mais à l'inverse. Si la tension de la scène retombe, ou si personne ne veut plus exécuter d'actions de combat, il est temps de repasser à un mode normal de gestion du temps. Cela est notamment le cas si un camp a réussi à Fuir.

En revanche, il peut être utile de continuer à appliquer les règles de perception. C'est d'ailleurs probablement par la guerre de l'ombre que le combat reprendra. Si le MJ désire appliquer ces règles hors d'un découpage temporel strict, chaque personnage a droit à un test avec Détecter lorsqu'il rentre dans un nouveau lieu. Sinon, on peut utiliser la structure du tour sans l'associer à une durée « réelle » de trois secondes.

Si le combat reprend, on procède à un nouveau test d'initiative. Ces situations de combat non déclarées peuvent donc provoquer un important changement de l'initiative, ce qui est parfois précisément l'objectif recherché.

Les Véhicules

Nom	Maniabilité	Accélération (m/tour)	Vitesse max. (m/tour)	Vitesse max. (km/h)	Blindage	Places	Armement
Véhicules terrestres							
Bigant	–	5	40	50 km/h	Peu	4	n.a.
Freemouse	◂	5	25	30 km/h	Pas	2	n.a.
Lada	–	5	85	100 km/h	« ... »	4	roquettes, mitrailleuse(*)
Longsnake	–	10	60	75 km/h	Assez	4	n.a.
Moto Stinger	◂	15	75	90 km/h	Assez	2	n.a.
Peugeot 203	◂	10	95	115 km/h	« ... »	2	–
Véhicules à voilure fixe							
Strato-planeur	▸▸	20	1 210	1 450 km/h	Très	25	n.a.
Zeppelin Direktor	▸▸▸	5	115	140 km/h	« ... »	130	–
Véhicules à voilure tournante							
Bluehornet	◂	10	40	50 km/h	Assez	2	n.a.
Littlewasp	–	10	50	60 km/h	Peu	1	n.a.
Autogyres (**)							
Falcon	◂	15/20	100/265	120/320 km/h	« ... »	4	–
Navires							
Aéroglisseur	▸▸	5	50	60 km/h	« ... »	250	–

(*) : *malus de précision de + 1.*
(**) : *deux vitesses sont données : une pour le déplacement au sol, l'autre pour la vitesse en vol.*

« Mieux vaut mourir debout que vivre à genoux. »

• Dolores Ibarruri, Vélodrome d'Hiver sept. 1936 •

LA LIGNE DE VIE

La santé physique d'un personnage est mesurée à l'aide d'une barre, appelé la **ligne de vie**, graduée par dix **cases de santé.** Au gré des blessures subies et des soins reçus par le personnage, elle évolue. Lorsqu'un personnage est en bonne santé, aucune case n'est cochée. Quand un personnage subit des dommages, son joueur coche un nombre de cases égal aux **points de dégâts** encaissés. Ces cases sont cochées de gauche à droite. Lorsque de nouveaux dégâts sont infligés à un personnage, le joueur coche à nouveau des cases de santé, en commençant par la première case vierge de marque. Dès qu'une case mentionnant un **niveau de santé** est cochée, le personnage est dans cet état de santé et il en subit les effets.

Les blessures s'accumulant, la douleur et les dégâts provoqués aux organes rendent de plus en plus difficiles les actions entreprises par le personnage, jusqu'à ce que la mort survienne. Cette échelle de gravité d'état et de difficulté à agir est représentée par plusieurs paliers : les niveaux de santé, exprimés en termes de règles par une difficulté minimale à toutes les actions du personnage. Ce ND minimal est égal à l'état de santé du blessé.

Exemple : *Tyler a reçu une blessure de six points de dégâts. Son joueur coche donc six cases de santé. C'est suffisant pour que Tyler se retrouve Blessé (cinq cases), mais pas assez pour être Très Blessé (huit cases). Le ND minimal de toutes les actions qu'il entreprendra est donc Difficile. Par exemple, un virage serré en voiture est normalement une action Peu Difficile, mais désormais, elle est Difficile pour Tyler. Plus tard, celui-ci reçoit à nouveaux deux points de dégâts. Huit cases de santé sont désormais cochées et il est Très Blessé. Tout se complique : toutes ses actions sont désormais Très Difficiles.*

LES NIVEAUX DE SANTÉ

- **Pas Blessé :** aucune case de santé n'est cochée, le personnage ne souffre d'aucune blessure.

- **Peu Blessé :** une case de santé est cochée. Cela correspond à des blessures mineures : coupures, estafilades ou gros bleus. Un joueur de rugby après un match musclé est considéré comme Peu Blessé.

- **Assez Blessé :** trois cases de santé sont cochées. Le personnage a encaissé une blessure de combat : une balle est logée dans son ventre ou un coup de matraque lui a brisé le bras.

- **Blessé :** cinq cases de santé sont cochées. L'état du personnage est sérieux ; il a plusieurs blessures par balle, ou bien il a été transpercé de part en part en tentant d'enjamber une grille. Un joueur dont le personnage est Blessé doit résoudre un test de moral (*cf. Le combat*).

- **Très Blessé :** huit cases de santé sont cochées : le corps est ensanglanté des pieds à la tête, plusieurs organes vitaux ont été touchés, etc. Le joueur doit réussir un test d'Endurant Assez Difficile dès que son personnage atteint ce niveau de santé pour éviter qu'il ne sombre dans l'inconscience.

- **« Mort ? » :** dix cases de santé sont cochées. Le personnage a reçu une balle en pleine tête ou bien ses fonctions vitales ont cédé face aux dégâts subis par l'organisme. Il se vide de son sang, mais il lui reste une ultime chance de survivre à ses blessures (voir plus bas).

Note : *les objets possèdent une ligne d'état exprimée en niveaux d'Endommagé, dont la dernière case est « Détruit ? » Les effets de ce dernier palier sont immédiats — contrairement à « Mort ? » qui pose la question de la réanimation.*

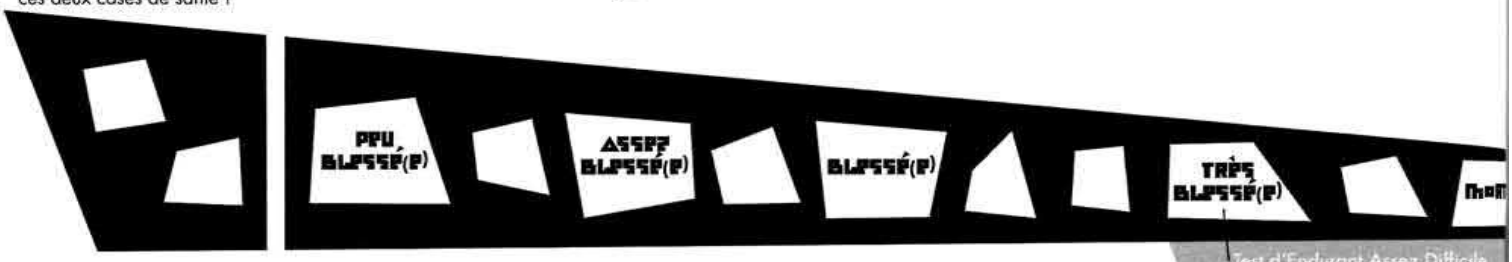
LES SOINS

Même si c'est déjà très douloureux, les problèmes d'un personnage ne s'arrêtent pas à l'encaissement des blessures ; en effet, celles-ci peuvent s'aggraver. Il faut donc les soigner. **Sauf exception, les tests des actions de soin et de guérison sont aussi Difficiles que le personnage est Blessé.**

Aggravation des blessures et stabilisation

Dès qu'une case de santé est cochée, que le personnage soit conscient ou non, l'état de santé de ce dernier peut empirer, même s'il n'est plus exposé à une source de dommages. **Pour éviter que les blessures s'aggravent, il faut stabiliser le blessé à l'aide d'un test avec Soigner**. Cette action requiert cinq minutes ou cent tours de combat. Chaque prise de risque

Seuls les personnages Solides (*cf. Les traits*) disposent de ces deux cases de santé !



Test d'Endurant Assez Difficile (pour éviter de tomber inconscie

divise ce temps par deux. Si le test est un Échec, le personnage n'est pas stabilisé. Dans une telle situation, on teste le niveau d'Endurant **toutes les cinq minutes**. En cas de Réussite, l'état de santé du blessé ne s'aggrave pas. Un Échec indique qu'une nouvelle case de santé doit être cochée.

Soin des Coups critiques

Les Coups critiques (*cf. Le combat*) sont soignés différemment, selon la partie du corps qui est touchée et la gravité de la lésion. Un personnage inconscient revient à lui s'il réussit un test d'Endurant — qui est indépendant de ceux effectués en cas d'instabilité de l'état de santé. Ce test a lieu une minute après la dernière attaque, puis, chaque demi-heure. Les Coups critiques au torse sont dissipés dès que le personnage est stabilisé ou qu'il atteint le niveau Pas Blessé. Il en va de même pour les Coups critiques aux membres obtenus sur une Réussite. **En cas de prise de risque pour ces soins, les membres sont perdus !**

Guérison à long terme

Une fois que le personnage est stabilisé, on ne peut plus rien pour lui dans l'immédiat. Il entre dans la phase de guérison à long terme. Celle-ci évolue différemment, selon que le personnage bénéficie de soins à long terme ou pas. On procède, pour simuler cela, à quelques **tests de guérison**.

- **Si un médecin soigne le personnage**, ces tests sont résolus en utilisant le niveau d'aptitude du médecin avec Opérer.
- **Sinon**, on utilise le niveau d'Endurant du personnage blessé. Les circonstances sont alors défavorables (*cf.* encart).

Note : *un personnage peut se soigner « tout seul ». Il est alors soumis au ND minimal du à son niveau de santé.*

Il faut résoudre un test de guérison par niveau de santé.

La guérison a long terme

DURÉE DE LA GUÉRISON À LONG TERME

État de santé	Temps de guérison (cumulable)
Peu Blessé	Un jour
Assez Blessé	Une semaine
Blessé	Deux semaines
Très Blessé	Un mois

CIRCONSTANCES DE GUÉRISON

Situation	ND
Milieu médical — hôpital, clinique illégale, etc.	◂
Milieu propre — appartement, cache aménagée, etc.	–
Milieu insalubre — *squat*, nature, etc.	▸
Le personnage souffre d'un Coup critique	▸▸
Test réalisé avec Endurant (*)	▸
Le personnage souffre d'une pathologie grave	▸

(*) : *il est nécessaire de disposer de matériel médical — trousse de premiers secours, matériel de secouriste, etc. — pour résoudre le test avec Opérer.*

Pour calculer le temps total de guérison, les durées de guérison nécessaires pour chacun des paliers sont additionnées. Un personnage ne peut faire ce test que s'il est alité. Il peut arrêter les soins à n'importe quel moment, mais il perd aussitôt le bénéfice des jours accumulés depuis le dernier niveau de santé récupéré.
Le joueur qui fait le test de guérison peut prendre des risques pour réduire le temps de sa convalescence. Cette durée est divisée par deux pour chaque prise de risque.

Exemple : *Michèle est toujours Assez Blessée. Son médecin doit réussir un test avec Opérer Assez Difficile pour la ramener à Peu Blessée. S'il déclare une prise de risque, cela lui prend trois jours et demi. Ensuite, il doit réussir un test Peu Difficile pour la ramener Pas Blessé, au terme d'une autre journée de convalescence — une demi-journée en cas de prise de risque.*

Mort ?

Lorsque toutes les cases de la ligne de vie sont cochées, le personnage est comme mort. Il lui reste peut-être une étincelle de vie.
Pour déterminer l'état exact du personnage, on calcule le nombre de points de dégâts excédentaires, c'est-à-dire en supplément de ceux qui ont amené le personnage au niveau « Mort ? ». On jette ensuite le D10 en

Mort ?

1D10 + 2 x dégats excédentaires	État du personnage	ND de la réanimation	Période de convalescence
1-2	Fibrillation	Assez Difficile	1D10/2 jour(s)
3-9	Arrêt cardio-respiratoire	Difficile	1D10 jour(s)
10 +	Mort clinique	Impossible	n.a.

- **Fibrillation :** le personnage est inconscient. Son cœur bat de façon anarchique. Il faut réussir un test Difficile avec Soigner pour percevoir son pouls. Le personnage peut être réanimé avant qu'il ne sombre dans le coma.
- **Arrêt cardio-respiratoire (ACR) :** le personnage est inconscient. Son cœur ne bat plus. Il n'a plus de pouls. Le personnage peut être réanimé.
- **Mort clinique :** le personnage est décédé.

La réanimation

Résultat	Effet
Échec	Mort clinique du personnage.
Réussite	Le personnage est réanimé avec une séquelle.
Prise de risque	-1 au jet sur la table des séquelles par prise de risque.

rajoutant le double du nombre de ces points. En consultant les deux premières colonnes du tableau *Mort ?*, on détermine l'état de santé réel du personnage.

- **Tant que le personnage n'est pas stabilisé**, un test d'Endurant est fait à chaque minute qui s'écoule pour lui. À la première minute, le test est Pas Difficile, puis, la difficulté augmente d'un niveau à chaque minute, jusqu'à Très Difficile. Si le test est une Réussite, l'état du personnage reste stationnaire, mais un nouveau test doit être résolu une minute plus tard. Si ce test est un Échec, l'état du personnage descend d'une ligne sur le tableau *Mort ?*. En prenant des risques, le joueur peut retarder le prochain test d'autant de minutes que de prises de risque. Quoi qu'il en soit, lorsque cinq minutes se sont écoulées depuis que le personnage est au niveau de santé « Mort »... il est définitivement mort.
- **Pour stabiliser un personnage mourant — Fibrillation ou ACR —**, il faut pratiquer un massage cardiaque et/ou lui injecter des drogues spécifiques. Cela est simulé par un test avec Soigner Assez Difficile. Si le résultat est une Réussite, le mourant est instantanément stabilisé — il n'a plus de tests à faire. Si le résultat est un Échec, une minute s'est écoulée et rien ne se passe, mais le mourant doit toujours faire les tests d'Endurant. Même en cas de Réussite, le secouriste doit continuer à pratiquer le massage jusqu'à la réanimation. S'il devait s'arrêter, on devrait à nouveau résoudre des tests d'Endurant pour le mouvement. Le décompte de cinq minutes recommencerait alors au moment où la stabilisation avait réussi. De plus, la stabilisation ne guérit pas le personnage. Il est toujours dans le même état, il faut donc le réanimer.
- **Pour réanimer un mourant**, il faut impérativement avoir accès à du matériel médical (ambulance, salle d'urgences, etc.). Il faut procéder à un test avec Opérer dont le ND est déterminé par le tableau *Mort ?*. La réanimation prend au moins un quart d'heure. Son résultat est apprécié selon le tableau ci-contre.
- **Si le personnage est réanimé**, il redevient conscient après 1D10/2 heure(s). Son joueur doit tirer le D10 et consulter la Table des séquelles. Ce dernier test peut être affecté par l'Ubik. La plupart des séquelles sont des Traits désavantageux. En être affligé à la suite d'une réanimation ne rapporte, bien sûr, aucun point. Pour leur description détaillée, reportez-vous au chapitre *Les Traits*.
- **Après la réanimation**, le personnage est en convalescence. Pendant celle-ci, il doit rester alité, sans que cette période puisse être utilisée pour la guérison à long terme. S'il se soustrait à ce repos, il subit une nouvelle séquelle, déterminée comme la première.

Table des séquelles

Jet	Effet (cumulable)
1	Le niveau de Schizoïde augmente d'un cran
2	Amnésie partielle
3	Amnésie totale
4	Cauchemars
5	Faible
6	Frêle (un niveau)
7	Aveugle
8	Malentendant
9	Contrecoup schizogène au choix du MJ
10	Erreur ! Malgré une apparente rémission, le personnage décède quelques instants après la réanimation, ou pendant la convalescence.

LE STRESS

Les *twisted 50s* ne sont pas de tout repos. En plus d'être blessés physiquement, les Résistants sont agressés psychologiquement. Parfois, cela leur est insupportable et ils craquent. *RétroFutur* ne gère pas la « folie » des personnages — qui peut dire qui est fou ? Le but de ces règles n'est pas de faire peur aux personnages, mais d'inquiéter les joueurs quant à l'état d'esprit de leur avatar ludique.

Les situations stressantes

On considère qu'un personnage est confronté à un stress dès qu'il est le témoin ou la cible d'une situation de tension. On effectue alors un **test de stress** avec la Volonté (Déterminé) du personnage sous pression. Exceptionnellement, le MJ peut demander plusieurs tests si la situation s'éternise. En toute hypothèse, si un joueur déclare une prise de risque, il peut soustraire son personnage à un test supplémentaire lié à la même situation pour chaque prise de risque.

Les situations de stress sont définies par deux critères : la gravité, qui indique le ND du test de stress, et la liste des troubles autorisés.
Si plusieurs catégories se superposent, le ND est déterminé par la situation la plus stressante, modifié par le nombre de situations : ND ◂ /situation supplémentaire.

Situations absurdes

L'esprit humain n'est pas toujours rationnel. Lorsqu'il se retrouve dans une situation imprévue ou « anormale », il est mis à mal. Les situations d'absurdité sont toutes celles qui ne peuvent être expliquées par la logique ou la raison. Si un phénomène paranormal est visible, il ne s'agit pas d'une « absurdité » (cf. *Situations paranormales*). Il ne suffit pas d'être témoin d'une situation étrange pour devoir faire un test de stress, il faut en être la victime. C'est lorsque le personnage est victime d'une agression psychologique ou d'un comportement étrange que l'on doit faire un test de stress. De même, lorsqu'un personnage cherche la solution à un problème ou une énigme et que la seule solution est absurde, on doit faire un test de stress.

Exemples : *être face à un personnage qui a un comportement lié à la*

Le test de stress

STRESSÉ ?

Résultat	Conséquence
Échec	Le personnage est affecté par un trouble autorisé.
Réussite	Le personnage n'est pas affecté.
Prise de risque	Le personnage se soustrait à un test supplémentaire lié à la même situation pour chaque prise de risque.

CIRCONSTANCES DU TEST DE STRESS

Circonstances	ND
Situation liée à une fracture	▸▸
Personnage surpris	▸
Par catégorie de stress après la première	▸
Danger de mort	▸
Situation provoquée par le personnage	◂
Déjà confronté à ce type précis de situation	◂

folie, être confronté à un dysfonctionnement grave d'une administration, obtenir des résultats mathématiques faux à l'aide de calculs justes.

Situations absurdes

La situation...	ND
Concerne uniquement le personnage	Pas Difficile
Concerne le personnage et d'autres individus	Assez Difficile
Remet en cause la réalité	Très Difficile

Troubles autorisés : tous.

Situations angoissantes

La situation...	ND
Laisse présager d'une situation de tension	Pas Difficile
Laisse présager d'une autre situation stressante	Assez Difficile
Laisse présager d'un événement paranormal ou absurde	Très Difficile

Troubles autorisés : tous.

Situations angoissantes

Il s'agit ici d'un ensemble d'événements ou d'actes qui, isolés, ne génèrent aucune angoisse, mais qui mis bout à bout poussent les personnages dans leurs derniers retranchements. Le stress est engendré non pas par la confrontation à un événement horrible, mais par l'anticipation de la peur. Le personnage est convaincu que quelque chose d'atroce va se produire ; il ne sait ni quoi, ni quand, ni comment, mais il est convaincu de l'imminence du stress. Ces situations sont généralement plus longues à exiger un test de stress.

Exemples : *entendre des bruits dans une vieille demeure, être poursuivi par un inconnu, être persécuté administrativement, entendre les cris d'une bête bizarre dans la cave.*

Situations humiliantes

Le personnage est réduit à l'impuissance. Il est vaincu, soit par l'adversité, soit par lui-même et n'a plus aucun moyen d'affecter la situation. L'humiliation ne s'apprécie pas nécessairement face au regard des autres, mais aussi face à celui du personnage sur lui-même.

Exemples : *être retenu prisonnier et témoin d'actes ignobles, être ridiculisé en public, viol, torture.*

Situations horribles

Situation	ND
Le personnage est témoin	Pas Difficile
Le personnage est victime ou acteur	Assez Difficile
De nombreux personnages sont victimes	Très Difficile

Troubles autorisés : tous sauf « Confus ».

Situations horribles

Le personnage est confronté à une souffrance physique ou psychologique extrême, ou à la mort. Ces situations sont morbides, dégoûtantes ou affreuses. En dehors des règles de moral (*cf. Le combat*), un combat peut générer une situation horrible.

Exemples : *attentat terroriste, accidents, mutilations, passages à tabac, découpage de cadavre, etc.*

Intimidation

Cette situation est toujours due à un autre personnage qui tente d'en effrayer ou d'en briser psychologiquement un autre. Elle peut être purement verbale ou physique, se faire de vive voix, par lettre ou par photophone.

Le niveau de stress de cette situation est déterminé par les règles d'Affrontement. Tous les troubles sont autorisés sauf la rage.

Situations humiliantes

La situation...	ND
Est une humiliation sociale	Pas Difficile
Est une humiliation physique	Assez Difficile
Est une humiliation psychologique	Très Difficile

Troubles autorisés : tous sauf « Paniqué ».

De nouvelles techniques médicales permettent de lutter efficacement contre le stress.

Situations paranormales

Situation	ND
Le personnage est témoin d'un événement paranormal	Pas Difficile
Le personnage est la cible d'un événement paranormal	Assez Difficile
La réalité dans son ensemble est la cible d'un événement paranormal	Très Difficile

Troubles autorisés : tous sauf « Enragé ».

Situations paranormales

Le personnage est confronté à des situations inexplicables autrement que par un élément fantastique. Il a donc des explications — contrairement aux situations absurdes —, mais elles remettent en cause la réalité « scientifique » du monde. **Une fois qu'un personnage a été confronté à un élément paranormal ET qu'il l'a identifié, il y est immunisé et n'a plus à faire de tests de stress face à cet élément.**

Pour que cette situation intervienne, il faut que le personnage soit convaincu qu'il s'agit bel et bien d'un événement paranormal. Ainsi, le joueur d'un personnage confronté à un effet ubik mais qui ne le perçoit pas comme tel n'a pas de test à faire. En revanche, un personnage témoin d'une simple bizarrerie de la nature ou d'un événement étrange, mis en scène de façon à lui faire croire qu'il s'agit d'un phénomène paranormal, aurait à le faire, quand bien même, du point de vue des règles, tout serait normal. Un joueur peut substituer le niveau de Schizoïde de son personnage à celui de Déterminé pour résoudre ce test de stress.

Exemples : *le personnage est témoin d'un effet ubik ou d'un contrecoup schizogène, de la technologie Étrangère, le personnage est contacté, etc.*

Situations violentes

Les effets exacts du combat et les situations dans lesquelles les personnages peuvent craquer au cours de celui-ci sont détaillés dans le chapitre du même nom.

Dans la mesure ou certains paramètres de jeux peuvent modifier les tests de stress liés au combat, et uniquement ceux-là, ces tests constituent une catégorie à part : le test de moral (*cf. Le combat*).

Les troubles

Si le test de stress indique un trouble, on consulte les paragraphes suivants. Dès qu'un personnage n'est plus confronté à la situation stressante ou dès qu'il a pris du repos, volontaire (sommeil) ou non (inconscience), un nouveau test de stress est effectué. Si le résultat est une Réussite, le trouble disparaît.

En toute hypothèse, d'autres personnages peuvent raisonner un individu sujet à un trouble. Pour cela, il faut utiliser le remède indiqué dans la description du trouble. **Le ND est égal au niveau de stress de la situation à l'origine du trouble, modifié de la même façon que ce test de stress.** Si la situation est passée, le ND du test est minoré d'un niveau.

Si le test est réussi, le personnage n'est plus troublé. Si c'est un Échec, il est toujours troublé. Hormis pour les troubles liés aux règles de moral, il faut un quart d'heure pour raisonner un personnage. Ce temps est divisé par deux pour chaque prise de risques.

À la suite de chaque trouble, le modificateur de circonstance du à la situation est indiqué entre parenthèses. Il s'applique à tout test réalisé pour le personnage tant qu'il est dans cet état mental.

Brisé (ND ▸▸)

La volonté du personnage est vacillante, il ne peut plus prendre de décision seul. Laissé à l'abandon, il se met à genoux ou en position fœtale et gémit ou pleure. Il ne peut plus faire d'actions, il attend juste qu'on lui dise quoi faire. Le ND d'un test pour raisonner un personnage brisé est minoré d'un niveau. Il obéit à tous les ordres qui lui sont donnés. Cela réclame soit un *roleplay* convaincant (des ordres clairs et fermes), soit un test avec Commander Pas Difficile.

Remède : Amadouer.

Confus (ND ▸)

Un personnage confus a passé trop de temps à se poser des questions, il ne sait plus où il en est, et devient donc moins précis. Il conserve son libre-arbitre.

Remède : fin de la situation. Toute tentative pour le raisonner augmente le ND d'un niveau — elles ne font qu'augmenter la confusion qui règne dans l'esprit du personnage.

Démoralisé (ND –)

Un personnage démoralisé ne veut plus se battre. Son premier réflexe est de se cacher. Après avoir passé une phase active ainsi caché, il tente de fuir. Si, au début de sa phase active, le personnage ne peut ni fuir, ni se cacher, il panique.

Si le personnage n'est pas déjà en situation de combat, il refuse tout recours à la violence. Si un combat débute avant qu'il ne soit raisonné, appliquez le paragraphe ci-dessus.

Remède : Commander (*cf. Le combat*).

Enragé (ND ◂ en combat)

Sous l'emprise de la rage, le personnage déclenche un combat ou continue de se battre, en étant immunisé aux règles de moral. En revanche, il ne fait plus attention à lui : toutes les attaques dont il est la cible bénéficient d'une diminution du ND d'un niveau, et le MJ ne l'informe plus de l'évolution de sa ligne de vie, jusqu'à ce qu'il soit Très Blessé.

S'il ne détecte aucun ennemi, il s'attaque à ses alliés ou à des témoins — que le combat soit fini ou pas.

Remède : Apprivoiser.

Inconscient (test impossible)

La pression est trop forte, le personnage préfère s'évanouir. Il ne peut plus agir et n'est plus conscient de son environnement, mais son esprit est sauf. Le MJ peut décréter que ce personnage a oublié la situation stressante. Dans ce cas, il oublie aussi tous les éventuels indices et informations liés à cette situation.

Remède : se reporter aux Coups critiques. Dans ce cas « fin du combat » est remplacé par « fin de la situation. »

Paralysé (test impossible)

La raison du personnage a vacillé. Il est perdu dans ses pensées, dans son angoisse ou dans sa peur. Son cerveau n'est plus connecté au monde réel. Il reste cloué sur place, dans la position qu'il avait au moment du test

de stress. Le MJ peut décréter que ce personnage marmonne des propos incompréhensibles ou est pris de tics faciaux déstabilisants. Si on le tient par la main, il peut se déplacer, mais uniquement en marchant.
Remède : Soigner

Paniqué (ND –)
Un personnage paniqué a désormais peur de tout. Il n'ose plus rien faire de peur de s'exposer à de graves conséquences. S'il est face à des ennemis en combat, il est obligé de se rendre : il lâche son ou ses arme(s) et se met à la disposition de ses ennemis. La plupart du temps, cela revient à lever les mains en l'air en implorant leur clémence ou à se jeter à terre pour éviter les balles perdues.
S'il n'est pas en combat, un personnage paniqué va tenter de rejoindre les autres membres du groupe, pour ne plus avoir à affronter sa peur seul. Une fois accompagné, il décrit avec moult détails et met en garde ses compagnons contre ce qui a provoqué son trouble et ce, jusqu'à ce qu'il soit raisonné.
Remède : Commander ou Cogner.

LES DANGERS

Le combat n'est pas la seule source de danger. Au cours de leurs aventures, les Résistants sont confrontés à bien des problèmes : chutes, accidents, maladies, etc. La plupart de ces maux sont traités comme des attaques et présentés comme une arme.

Les chutes

Les chutes sont gérées comme des attaques. De plus, un personnage peut tenter de diminuer les dégâts en réussissant un test avec Voltiger dont le ND est déterminé par la hauteur de la chute. Les dégâts de cette dernière sont divisés par deux en cas de Réussite.

Accidents et collisions

Les collisions sont traitées comme des attaques. On considère, pour cette source de dommages, la vitesse relative de la collision et la masse de l'objet « attaquant ». La vitesse relative est calculée en ajoutant les vitesses de la cible et de l'attaquant s'ils vont l'un vers l'autre, ou en les retranchant s'ils vont dans le même sens. Dans tous les autres cas, c'est uniquement la vitesse de l'objet « attaquant » qui est prise en compte.
La vitesse relative permet de déduire le niveau de Pénétrant de la situation et les dégâts.
L'attaquant et la cible subissent tous les deux les dommages de la collision, bien que la vitesse relative puisse être différente pour chacun d'eux.

Le feu

Le feu occasionne des dégâts normaux. Toutefois, le port de vêtements ignifugés ou ininflammables divise ces dégâts par deux. Il est à noter qu'on ne traite ici que des dégâts dus à la brûlure directe du corps, pas de l'inhalation des fumées résultant d'un éventuel incendie. Le MJ peut décider d'appliquer en plus des dégâts résultant de suffocations (noyade et asphyxie) ou de l'ingestion de substances nocives (maladies).

Accidents et collisions

PÉNÉTRANT ?

Vitesse relative des mobiles	Pénétrant
0-4 km/h	Pas Pénétrant
5-20 km/h	Peu Pénétrant
21-50 km/h	Assez Pénétrant
51-150 km/h	Pénétrant
151 km/h et plus	Très Pénétrant

DÉGÂTS ?

Masse de l'attaquant	Dégâts
0-100 kg	2
101-250 kg	5
251-500 kg	10
501-1 000 kg	15
1-20 tonnes	25
21 tonnes et plus	30

Les chutes

PÉNÉTRANT ?

Surface de réception	Niveau de Pénétrant
Liquide	Pas Pénétrant
Molle (sable, coussins)	Peu Pénétrant
Dure (béton)	Pénétrant
Létale (fosse à pieux)	Très Pénétrant

AMORTIR UNE CHUTE ?

Hauteur	Dégâts	Test avec Voltiger pour amortir
0-3 m	3	Pas Difficile
4-10 m	5	Peu Difficile
11-30 m	8	Assez Difficile
31-100 m	12	Difficile
101 m et plus	25	Très Difficile

Le feu

PÉNÉTRANT ?

Nature du feu	Niveau de Pénétrant (*)
Feu naturel	Assez Pénétrant
Feu chimique	Pénétrant
Phosphore blanc	Très Pénétrant

(*) : exceptionnellement, contre les personnages ayant un niveau de Protégé, le feu est considéré comme noté par Perforant.

DÉGÂTS ?

Ampleur du feu	Dégâts
Moins d'un membre	2
Un membre	4
La moitié du corps	5
Le corps entier	10
Immersion totale	15

En plus de provoquer des dégâts, le feu peut se propager soit autour du personnage, soit sur son équipement et le transformer en source de feu. Pour mesurer cette propagation, il faut appliquer les dégâts du feu au matériau en question (*cf. Dommages collatéraux*). Si le matériau arrive à l'état Assez Endommagé, il s'enflamme. Si plusieurs matériaux sont présents, on considère le matériau majoritaire et, en cas d'incertitude, le plus inflammable.
Si un personnage reste exposé à la source du feu (ses vêtements, une pièce enflammée, etc.), il doit en subir les dégâts à chaque tour. Pour éteindre un feu sur son équipement, il faut opérer une action simple, se plonger dans l'eau ou tout autre liquide propre à éteindre un feu (neige carbonique, etc.).

Noyade et asphyxie

Ces deux maux n'occasionnent pas de dégâts comme une attaque normale. Lorsqu'un personnage arrête de respirer, de son plein gré ou non, il peut retenir sa respiration pendant une durée indiquée par l'encart ci-contre s'il ne fait rien ou la moitié de cette durée s'il est actif. Dans le premier cas, il est considéré comme cible immobilisée en combat, et en cas de noyade, il coule. S'il veut continuer à se battre, le personnage se place dans le second cas. En toute hypothèse, si le personnage passe une action simple à prendre sa respiration, la durée déterminée est doublée.
Une fois ce temps écoulé, le personnage peut continuer à ne pas respirer. Le joueur doit alors à chaque nouveau tour réussir un test d'Endurant d'un ND dépendant du nombre de tours dont il dépasse sa durée d'apnée.

Noyade et asphyxie

Endurant	Durée d'apnée	ND des tests d'Endurant pour poursuivre son apnée
Pas Endurant	5	Pas Difficile
Peu Endurant	10	Peu Difficile
Assez Endurant	15	Assez Difficile
Endurant	20	Difficile
Très Endurant	25	Très Difficile

Note : *la colonne centrale indique donc à la fois l'aptitude à l'apnée du personnage — une seule lecture avec la colonne de gauche — et sert de critère pour le temps écoulé une fois cette durée dépassée — plusieurs lectures avec la colonne de droite, au bout de 5, 10... tours d'apnée supplémentaires.*

Si le test est un Échec, le personnage ne peut plus procéder à celui-ci et le joueur coche à chaque tour une case de santé. Une fois qu'il est Très Blessé, il tombe inconscient et ne prend plus de dégâts. On continue de calculer le temps pendant lequel il ne respire pas.
Si en cumulant les trois périodes — la durée d'apnée initiale, plus celle requérant des jets, plus celle occasionnant des dégâts —, on dépasse cinq minutes, le cerveau cesse de fonctionner : le personnage est mort. L'arrêt de l'approvisionnement du cerveau pendant plusieurs minutes peut laisser de sérieuses séquelles sans pour autant entraîner la mort. Si le personnage est devenu Très Blessé, du fait des règles de noyade et asphyxie, il subit une séquelle (cf. *Réanimation*) sans convalescence.

Les maladies

Seules les maladies les plus graves infligent des dommages et sont définies par l'Attribut « Infection ». Lorsqu'un personnage est soumis à des conditions propres à une infection, une maladie déterminée par le MJ, il doit réussir un test d'Endurant d'un ND du même niveau que l'Infection de la maladie. Le résultat de ce test est à apprécier selon le tableau ci-contre.

Une fois la maladie contractée, celle-ci a trois effets possibles.

1) Elle peut infliger un ND minimal, comme un niveau de santé, sans pour autant obliger le joueur à cocher des cases. Cette difficulté minimale représente la gêne occasionnée par les symptômes : fièvre, courbatures, fatigue, nausées, etc. Un ND minimum de Difficile oblige « monsieur tout le monde » à rester alité.

2) Elle peut infliger de réels dégâts — saignements, détérioration des fonctions vitales et des organes internes, etc. Dans ce cas, la pénalité due au niveau de santé et les niveaux « virtuels » ne sont pas cumulés. Seul le plus important des deux est compté.

3) Enfin, elle peut avoir des effets secondaires : troubles de la perception, dégradation du système immunitaire, etc. Ces effets sont simulés par des circonstances Défavorables avec Détecter, Endurant, etc.

Test d'Infection

Test	Effet
Échec	Le personnage contracte la maladie.
Réussite	Le personnage n'est pas infecté, mais il doit renouveler le test s'il reste en contact avec la source d'infection une journée de plus.
Prise de risques	Le personnage se soustrait à un test supplémentaire lié à la même situation infectieuse pour chaque prise de risques.

« La Révolution Étrangère continue, grâce à vos dons. »

« Sans les Étrangers, nous n'aurions jamais découvert la préparation nécessaire au photofluide. »

« Soyez fiers d'être utile, rejoignez la Pharmachimie ! »

« C'est en détruisant l'esprit des morts qu'on obtient ce qu'on veut des vivants. C'est en s'attaquant aux racines du mal que l'humanité aura peut-être la possibilité de se libérer de ses chaînes. »

• Les Racines du Mal, Maurice G. Dantec •

L'Au-delà est la force autour de laquelle tourne *RétroFutur*. « Là-bas » se développe une tumeur intimement liée à la cause du syndrome d'Haussmann, ainsi que l'anticorps capable de combattre ce dernier : la Substance Mort.

Les non-Aristotéliciens sont les seuls êtres humains capables de manipuler la Substance Mort. Ils sont en mesure de générer des effets ubiks que les agences qualifient de phénomènes paranormaux. Cette capacité n'est pas innée. Elle vient d'un événement marquant de leur vie, une fracture non-A, qui a permis à la Substance Mort de les hanter et de les rendre perméables à l'Au-delà. Des lieux peuvent eux aussi être pénétrés par la Substance Mort. Ils sont alors hantés par des fantômes ou des manifestations paranormales.

PANORAMA GÉNÉRAL

À quoi ressemble l'Au-delà ?

Malgré le nombre croissant de non-A, personne ne sait à quoi ressemble l'Au-delà. Pourtant, de nombreuses théories existent : les aborigènes ont le Rêve-Étoile ; les Indiens d'Amérique le monde des esprits ; les chrétiens parlent volontiers de paradis et d'enfer, tandis que les spirites préfèrent la notion de « sphère des idées ». Il existe bien d'autres thèses, rarement compatibles entre elles, présentant toutes un point commun : l'Au-delà est le royaume des morts.

Depuis le Contact, de nombreuses légendes urbaines ont surgi des ombres des titanopoles. Les adminis-trés parlent de lieux devenus hantés — du sang coule des murs, des cris se font entendre et des fantômes se manifestent — après avoir été le théâtre d'événements atroces. Ils lisent avec intérêt dans les journaux les histoires d'individus ayant sombré dans la folie et d'autres sur des monstres qui erreraient dans leurs égouts. Ces mythes urbains ont tous un fond de vérité ; ils dissimulent tous une fracture non-A, une fissure entre la Terre et l'Au-delà, une infiltration de la Substance Mort… Comme en réaction à l'absurdité des *twisted 50s*.

Que permet la Substance Mort ?

La Substance Mort peut être utilisée comme une arme. Les non-A sont capables de la manipuler pour produire, consciemment ou non, des effets ubiks. Liés à la mort, à la maladie, aux organes, aux mutations et à la folie, aux rêves et aux cauchemars, ces phénomènes — que les mystiques appellent volontiers sortilèges ou maléfices — peuvent apparaître comme néfastes et désagréables. Pourtant, ils sont aussi liés à la vie et à l'homme. Ils peuvent tuer, mais aussi guérir. Ils permettent de ressentir les émotions des objets, de voir la technologie Étrangère comme une gangrène du réel, et sont parfois des moyens pour la combattre. Les effets ubiks sont donc une arme dont doit s'emparer la Résistance pour sauver l'humanité du mal qui se développe dans les *twisted 50s*.

Cela ne signifie pas pour autant que ces phénomènes sont sans danger pour les non-A. En effet, la Substance Mort est difficile à contrôler, et nul n'est capable de la contenir. Ainsi, il est courant que la production d'effets ubiks génère des « retours de flamme » — problèmes de mémoire, d'élocution, de perception, mutations physiques, animation d'objets, etc. Ces inconvénients sont appelés contrecoups schizogènes. Ces derniers ne sont pas uniquement psychologiques. Ils sont souvent réels et correspondent à une fracture du monde. Ils sont l'arme de l'Au-delà contre les *twisted 50s*, pas celle du MJ contre ses joueurs (*cf.* encart).

Les non-A sont loin d'être les seules victimes de ces « retours de flamme ». La plupart du temps, les gens qu'ils aiment, leurs animaux domestiques et même des objets du quotidien les subissent également. Tout ce qui leur appartient ou les définit dans leur environnement peut être affecté.

L'Au-delà et les agences

7 % des administrés croient vraiment au paranormal — dont 80 % sont persuadés que la technologie Étrangère relève de ces phénomènes ! Il existe divers magazines traitant du sujet, comme le fameux *Histoires vraies* ! en Europole. Cependant, les agences nient l'existence du paranormal.

Depuis quelques années, dans le plus grand secret, les agences centrales, celles de l'Hygiène mentale et des Étrangers, travaillent à la recherche sur ce sujet. Elles ont découvert l'existence des non-A — qu'elles nomment médiums — et des effets ubiks — les phénomènes paranormaux —, mais font tout leur possible pour cacher leur existence à leurs administrés. Seule une poignée d'agents est au courant de ces recherches. Bien plus nombreux à l'origine, leur nombre a dû être réduit pour des questions de sécurité peu de temps après que des chercheurs aient constaté des problèmes de cohabitation entre médiums et objets Étrangers.

Le but des agences est d'utiliser les médiums en tant qu'armes de guerre. Il existe donc, pour cette raison, une traque discrète, mais efficace, des non-A.

Une affaire de bon sens

Les contrecoups schizogènes sont à utiliser pour dynamiser l'ambiance de *RétroFutur* ou pour relancer les scénarios. L'Au-delà se nourrit des choses qui effraient les habitants des *twisted 50s* pour armer les plus intrépides d'entre eux, les Résistants, contre la gangrène Étrangère et ses agents. Les contrecoups schizogènes sont son unique moyen de participer à la lutte pour la vérité que mènent les Résistants. Il s'agit donc, pour le MJ, de les utiliser judicieusement, de les mettre au service de l'histoire narrée et non de se les représenter comme une arme contre les joueurs qui auraient tendance à « gaver » l'Ubik.

LES RÈGLES

Être un non-A

L'évolution des non-A dans la pratique des effets ubiks est mesurée par l'Attribut « Schizoïde ». Ce dernier permet également d'évaluer le niveau de hantise d'un lieu. Lorsqu'il s'agit d'un individu, il indique sa capacité, consciente ou non, à manipuler la Substance Mort.

Tous les personnages de *RétroFutur* possèdent cet Attribut et sont pour la plupart Pas Schizoïdes. **Les non-A sont au moins Peu Schizoïdes** — car c'est le niveau minimum pour générer des effets ubiks —, mais les individus au moins Peu Schizoïdes ne sont pas tous des non-A. Ce qui distingue ces derniers de l'administré lambda habité par la Substance Mort est leur maîtrise d'un ou plusieurs effets ubiks — achetés par un joueur pour son Résistant lorsqu'il l'a défini (*cf. Rejoindre l'armée des ombres*).

L'Attribut « Schizoïde » influe sur le comportement d'un personnage, et donc sur le *roleplay* du joueur qui l'interprète.

- Un personnage **Pas Schizoïde** n'a aucune perméabilité à l'Au-delà. Il n'est pas hanté et ne peut pas produire d'effet ubik, même s'il en connaît. Les joueurs qui interprètent de tels personnages sont libres de jouer comme ils l'entendent.
- Nerveux, irritable et hypersensible, un individu **Peu Schizoïde** surprend par son attitude, où se mêlent certitudes et incertitudes, indifférence et exaltation. Il est un amalgame de mysticisme et de méthodisme.
- Un personnage **Assez Schizoïde** est d'humeur changeante. Il peut être un jour très tenace, très déterminé, puis très instable ou indécis le lendemain. À ce niveau, il commence à se détacher des autres, il lui arrive régulièrement de paraître désintéressé, froid et distant, mais ce n'est qu'une façade, un masque qu'il affiche parce qu'il devine, consciemment ou non, que les contrecoups schizogènes peuvent se transmettre par ses liens affectifs.
- Il n'y a pas de changement brutal dans le comportement d'un personnage **Schizoïde** devenant **Très Schizoïde**. Un tel individu recherche et apprécie de moins en moins les relations familiales et amicales. Son intérêt pour la sexualité diminue et disparaît. Un personnage Très Schizoïde finit souvent par devenir froid et détaché. Il devient indifférent aux critiques et aux éloges. Il perd ses amis et ses confidents — à part peut-être des individus imaginaires ou réels, mais créés par un contrecoup schizogène ! Il est schizoïde au sens admis par les psychiatres, c'est-à-dire « doté des caractères mentaux qui prédisposent à la schizophrénie ». Cette dernière peut engendrée un dédoublement de la personnalité en plus des symptômes classiques : perte du contact avec la réalité, repli sur soi et ambivalence des pensées et/ou des sentiments menant à une conduite paradoxale.

Les lieux hantés

Les lieux hantés ne sont pas légion. L'évolution et l'utilisation de plus en plus quotidienne de la technologie Étrangère empêchent l'Au-delà de déverser la Substance Mort sur les *twisted 50s*.

Le niveau de Schizoïde d'un lieu n'est pas lié à sa taille, seulement à sa perméabilité à l'Au-delà qui se caractérise par la désolation et la « folie » ambiantes, ainsi que par les manifestations « paranormales » qui s'y produisent.

Désolation et folie

Plus un lieu est hanté, plus il se retrouve à l'abandon, et plus ses habitants sombrent dans la folie.

- Les habitants des lieux **Peu Schizoïdes** à **Assez Schizoïdes** sont renfermés sur eux-mêmes et ne communiquent presque plus avec autrui.
- Les habitants des lieux **Assez Schizoïdes** souhaitent souvent quitter de tels endroits. Ceux qui restent sont la proie d'importants désordres psychologiques. Certains deviennent schizophrènes ou déments, d'autres se découvrent des phobies — souvent en rapport avec les événements qui ont fait du site un lieu hanté. De nombreuses rumeurs, fréquemment contradictoires, circulent sur ces endroits.
- Généralement, les lieux **Schizoïdes** sont si hantés qu'ils sont peu habités. Ceux qui y vivent sont souvent qualifiés de séniles, fous ou simplement étranges. Tous connaissent des problèmes relevant de la psychiatrie. Leurs voisins évitent de passer à proximité et véhiculent de terribles rumeurs au sujet du lieu hanté. Ces légendes urbaines ont parfois un fond de vérité.
- Les lieux **Très Schizoïdes** sont rares. Ils sont abandonnés de tous, sauf des rats et de quelques pauvres hères qui furent humains un jour. Seuls des fous, quelques égarés et, plus rarement, des terroristes osent approcher ou squatter de tels endroits, car ils sont toujours au centre d'une légende urbaine.

Manifestations

Plus un lieu est hanté, plus les manifestations de l'Au-delà y sont nombreuses et violentes.

- Les lieux **Peu Schizoïdes** à **Assez Schizoïdes** sont le théâtre de phénomènes paranormaux liés aux événements qui ont permis la hantise — les fantômes des victimes d'un massacre peuvent êtres observés ou entendus sur les lieux du crime, par exemple. Des fantômes hantent « en permanence » uniquement les lieux au moins Peu Schizoïdes.
- Les phénomènes paranormaux et les fantômes sont plus nombreux dans des lieux **Schizoïdes** et **Très Schizoïdes**. S'il reste des habitants, ils sont au moins Schizoïdes, si bien qu'ils sont coutumiers des contrecoups schizogènes : hallucinations visuelles et auditives, etc. De plus, des mutations sont observables sur la faune et la flore — rats monstrueux, créatures d'apparence démoniaque, etc. — ainsi que sur les résidents — naissance d'appendices d'animaux, sécrétion intensive de substances psychotropes par de nouveaux orifices, etc.

Les opposés s'attirent

Les affres de la vie, les émotions fortes ou les maladies attirent et se nourrissent de la Substance Mort. Celle-ci imprègne tous les individus et les hante. Elle est cependant neutralisée par le développement du Syndrome d'Haussmann (*cf. La technologie Étrangère*). Ainsi, les hommes comme les lieux ne peuvent-ils être à la fois hantés et Gangrenés, les deux grandes forces sous-jacentes — la Substance Mort et la Gangrène — s'annulant l'une l'autre.

Généralement, les administrés sont Pas Schizoïdes et Pas Gangrenés. Les non-A, eux, sont hantés, et sont donc obligatoirement Pas Gangrenés. Les victimes du syndrome d'Haussmann sont gangrenées, elles ne sont donc pas hantées et sont obligatoirement Pas Schizoïdes.

Un personnage est toujours soit Pas Schizoïde, soit Pas Gangrené, soit les deux.

Exemple : *Lucy, une non-A Assez Schizoïde et Pas Gangrenée, gagne un niveau de Gangrené en essayant de comprendre le fonctionnement des shuriken fractals. Ses Attributs devraient donc devenir Assez Schizoïde et Peu Gangrené.*
Or, la Gangrène et la Substance-Mort s'annulant l'une l'autre, le niveau de Gangrené gagné par Lucy annule un de ses niveaux de Schizoïde. Ses Attributs deviennent alors Peu Schizoïde et Pas Gangrenée. Ainsi Lucy possède donc toujours bien un de ces deux Attributs à « Pas ».

L'évolution des non-A

Si les joueurs connaissent les niveaux de Schizoïde — mais pas de Gangrené — de leurs Résistants, ils doivent ignorer qu'en plus de l'échelle de cinq adverbes, il en existe une autre, intermédiaire, qui mesure l'évolution du niveau de Schizoïde en dix points signalés par des « o » sur la feuille de mission. Le MJ noircit — « • » — ces bulles au fil du jeu.
Pour que l'Attribut Schizoïde passe d'un niveau à celui du dessus, il faut que les dix « o » soient noircies. Si la règle du jeu oblige le MJ à noircir un onzième point, il efface les dix « • » et note l'adverbe immédiatement supérieur devant le mot Schizoïde (voir exemple plus loin).
Si un personnage gagne ou perd un niveau de Schizoïde d'un seul coup, le nombre de « • » ne change pas. Ainsi, ces bulles servent également à mesurer le niveau de Gangrené, car perdre une « • » de Schizoïde revient au même que gagner une « • » de Gangrené (voir exemple plus bas).
Si un personnage Très Schizoïde ayant cumulé dix « • » se retrouve dans une situation qui doit lui en ajouter un onzième, il sombre dans la folie. Le joueur rend sa fiche de Résistant au MJ et doit inventer un nouveau personnage.

Attention ! Les Résistants commencent avec aucune « • ».

Un personnage gagne une « • » de Schizoïde quand :

- il pénètre pour la première fois dans un lieu Très Schizoïde ;
- le nombre de SM dans l'Ubik passe de douze à treize ;
- le joueur obtient une Réussite sur un test de production d'effet ubik avec prise de risque — un point par prise de risque — ;
- le joueur dépense un point d'expérience — cela rapporte trois « • » de Schizoïde **(*)**.

Cette dernière source de gain doit rester ignorée des joueurs. Si l'un d'entre eux demande à augmenter son niveau de Schizoïde, le MJ doit lui répondre qu'il doit lui donner son point d'expérience afin qu'il gère cette progression avec des règles qui sont connues de lui seul car elles font partie des « secrets du jeu ! ».

Un personnage perd une « • » de Schizoïde quand :

- à la fin d'un scénario, si l'Ubik n'a pas atteint 7 SM au cours du jeu ;
- il pénètre pour la première fois dans un lieu Très Gangrené ;
- il utilise un objet Étranger pouvant faire augmenter son niveau de Gangrène ;
- le joueur dépense un point d'expérience — cela fait perdre trois « • » de Schizoïde **(*)**.

Comme précédemment, ce dernier point est réservé aux joueurs demandant à leur MJ s'ils peuvent diminuer le niveau de Schizoïde — ou augmenter le niveau de Gangrené — de leur Résistant. Le MJ se doit de leur répondre par l'affirmative, tout en précisant que c'est lui qui se charge des comptes en fonction des « secrets du jeu ». C'est évidemment la pire décision que puisse prendre un joueur, mais la règle de *RétroFutur* se doit de prévoir toute éventualité, afin que le « secret du jeu » soit entretenu.

Exemples :

- *Lucy est Assez Schizoïde — et donc Pas Gangrené. Le MJ a noté qu'elle possédait aussi six « • » de Schizoïde. Au cours du scénario, Lucy pénètre dans un lieu Très Schizoïde qu'elle n'avait jamais visité auparavant et gagne donc une « • » de Schizoïde. De plus, à un moment du scénario, l'Ubik contient treize SM et Lucy — comme les autres Résistants — gagne une nouvelle « • » de Schizoïde. Enfin, à la fin du scénario, le joueur incarnant Lucy demande s'il est possible d'investir son point d'expérience dans le niveau de Schizoïde de son personnage. Le MJ acquiesce et transforme ce « don » du joueur en un gain de trois « • » de Schizoïde.*
  Au final, Lucy a acquis cinq « • » de Schizoïde au cours du scénario. Comme elle était Assez Schizoïde et possédait six « • » de Schizoïde, elle est désormais Assez Schizoïde et possède onze « • » de Schizoïde. Or, lorsqu'un personnage en ayant cumulé dix en reçoit un onzième, il gagne un niveau de Schizoïde et efface les dix « • ». Désormais, Lucy est Schizoïde, mais ne possède plus aucune « • » de Schizoïde.
- *L'agent Durand est Peu Gangrené — et donc Pas Schizoïde — depuis le dimanche après-midi où il a ouvert le capot de son photofluide pour comprendre son fonctionnement. Le MJ a noté qu'en réalité, ce personnage avait trois « • » de Schizoïde. Après quelques scé-*

(*) : *vous n'êtes pas en train de devenir hanté à la lecture de ce texte ! RétroFutur est un jeu de résistance. En l'occurrence, un joueur peut décider que son Résistant mène une lutte intérieure contre la Gangrène et investir des points d'expériences pour la repousser en augmentant son nombre de « • » de Schizoïde. L'Au-delà recelant aussi ses dangers, un joueur peut décider que son Résistant lutte intérieurement contre la Substance Mort pour ne pas sombrer dans la folie et pour cela investir des points d'expériences pour la repousser en diminuant son nombre de « • » de Schizoïde.*

narios où l'Ubik ne s'est que peu rempli, l'agent Durand a perdu quatre « • » de Schizoïde. Les trois premiers l'ont fait passer de Peu Gangrené avec trois « • » de Schizoïde à Peu Gangrené avec zéro « • » de Schizoïde. Le quatrième « • » le fait passer à dix « • » et lui fait perdre un niveau de Schizoïde. Or, comme il est Pas Schizoïde et Peu Gangrené, il ne peut perdre de niveau de Schizoïde et gagne donc un niveau de Gangrené. L'agent Durand est désormais Assez Gangrené, Pas Schizoïde, mais possède dix « • » de Schizoïde. Il suffit donc qu'il en gagne un pour redevenir seulement Peu Gangrené.

La hantise des lieux

Les raisons qui peuvent faire qu'un lieu devient hanté sont diverses : utilisation intensive d'effets ubiks, émotions fortes ou événement clé — morts violentes, tortures physiques ou psychologiques, passion amoureuse, créativité exacerbée, foi, mysticisme —, etc.

Une fois qu'un lieu est hanté, l'Au-delà ne peut qu'en augmenter le niveau de Schizoïde. La Substance Mort se répand et marque les habitants du site, jusqu'à ce qu'ils deviennent des non-A. Quoi qu'il en soit, ces individus produisent, consciemment ou non, des effets ubiks et sont ainsi au cœur de contrecoups schizogènes qui permettent à la Substance Mort de se répandre davantage, bouclant ainsi la boucle !

La seule possibilité de diminuer le niveau de Schizoïde d'un lieu hanté est donc de le gangrener, en installant un complexe de bureaux dans lequel travaillent une vingtaine d'agences — la déshumanisation peut aussi pousser à la Gangrène — ou, plus efficacement, avec la construction d'une usine de fabrication d'objets Étrangers.

Devenir non-A

Dès qu'un individu est Peu Schizoïde, il est potentiellement un non-A. Si c'est un personnage secondaire interprété par le MJ, il appartient à celui-ci de décider de l'évolution de l'individu. Il n'y a donc aucune autre règle que celle de développer une bonne histoire.

Si l'individu Peu Schizoïde est un Résistant, il doit manifester l'envie de développer des « pouvoirs », c'est-à-dire des effets ubiks. Pour cela, il doit donner un de ses points d'expérience au MJ au terme d'une partie où il a recherché et trouvé — l'accord du MJ est donc requis — des informations sur les médiums, l'Au-delà, les phénomènes paranormaux, les lieux hantés, les légendes urbaines, un type d'effet « magique » particulier, etc. Si ce dernier existe dans les règles, le point d'expérience est transformé en effet ubik. Le MJ informe le joueur de « l'acquisition » de son personnage. Dans tout autre cas, le MJ choisit un effet ubik et informe le joueur de la découverte de son Résistant.

La « métamorphose » en non-A peut aussi être l'enjeu d'un scénario particulier développé par le MJ pour un de ses joueurs.

MANIPULER LA SUBSTANCE MORT

Le sixième sens

Les non-A ont tous un sixième sens. Ils sont capables de sentir s'ils sont en présence d'un lieu ou d'un individu hanté ou Gangrené. Ce sens se développe avec le niveau de Schizoïde.

Note : *beaucoup de non-A n'ont pas conscience de posséder ce sixième sens, le MJ peut donc très bien effectuer les tests adéquats en secret.*

Sensations

Ce que ressent le non-A par le biais de son sixième sens dépend du niveau de Schizoïde ou de Gangrené du lieu ou de l'individu.

- Dans un lieu ou au contact d'un individu **Peu** ou **Assez Schizoïde**, la sensation est légère — quelques frissons, souffle froid, impression que la lumière est soudainement plus forte, picotements sur l'échine, etc. — et ne dure que quelques secondes.
- Dans un lieu ou au contact d'un individu **Schizoïde** ou **Très Schizoïde**, ce que ressent le non-A est plus intense et plus long — vent froid, vague de chaleur, tremblements, saignements de nez, etc. Aucune de ces sensations ne peut blesser physiquement le non-A.
- Dans un lieu **Assez Gangrené** ou **Gangrené**, le non-A est pris de douleurs — migraine, suffocation, début de crise cardiaque, etc. — pouvant durer de quelques secondes à plus d'une minute.
- Dans un lieu **Très Gangrené**, les sensations sont encore plus violentes et le non-A peut être physiquement blessé — éclatement des tympans, partie du corps qui s'enflamme, arrêt cardiaque, crise de tétanie ou d'épilepsie, etc.

Les tests de sixième sens

Dès qu'un non-A pénètre dans un lieu hanté ou Gangrené ou qu'il touche un individu hanté, le MJ doit demander au joueur qui l'interprète d'effectuer un test avec son Aptitude « Schizoïde ». Le ND est déterminé par la table ci-contre.

Un test est requis par lieu et par personne.

Les lieux Gangrenés sont la terreur des non-A, car lorsqu'ils en pénètrent un, on teste leur niveau d'Endurant à Peu Difficile. En cas d'Échec, le non-A endure des violences physiques (voir plus haut).

Compétences et Domaines non-A

Les effets ubiks sont définis par une Compétence et des Domaines non-A. La première est le vecteur permettant aux non-A de manipuler la Substance Mort et de créer une brèche vers l'Au-delà. En 1952, quatre Compétences ont été dégagées par les non-A étudiant les effets ubiks. Les Domaines non-A associés à un effet ubik sont les champs d'actions de ces derniers. Ils décrivent la ou les cible(s) et les effets précis du phénomène généré. Un non-A n'a pas besoin de connaître la Compétence ou les Domaines non-A appropriés pour produire un effet ubik, il lui suffit de connaître ce dernier. En d'autres termes, si un joueur à un effet ubik inscrit sur sa feuille de Résistant, mais ni la Compétence ni les Domaines, son personnage peut toutefois essayer de générer ce phénomène paranormal.

Les Domaines non-A sont propres aux effets ubiks ; ils ne peuvent pas être utilisés pour résoudre des actions « normales. », et vice-versa. Des Domaines comme Homme ou Animal

Le sixième sens

ND DU TEST

ND	Individu	Lieu
Pas Difficile	Très Schizoïde	Schizoïde
Peu Difficile	Schizoïde	Assez Schizoïde/Très Gangrené
Assez Difficile	Assez Schizoïde	Peu Schizoïde/Gangrené
Difficile	Peu Schizoïde	Assez Gangrené

Note : *les lieux Très Schizoïdes sont automatiquement reconnus par un non-A, tandis que les lieux Peu Gangrenés ne provoquent aucune sensation.*
Note 2 : *si l'Ubik contient 7 SM ou plus, les circonstances du test sont Favorables (ND -1).*

PRISE DE RISQUE

Prise de risque	Effet
ND ▸	Le non-A détermine le niveau de Schizoïde ou de Gangrené de sa « cible ».
ND ▸▸	Le non-A ressent les émotions de la « cible », grâce à des visions troubles.

doivent donc être possédés deux fois. On distingue alors les deux versions du Domaine en ajoutant le préfixe « non- » devant un Domaine non-A : non-Homme, non-Animal, etc.

Compétences

Voici les quatre Compétences dégagées par les non-A pour la production d'effets ubiks.

- **Animer** donne une « vie » relative à quelque chose qui n'est pas (ou plus) vivant, en le gorgeant de Substance Mort.
- **Extraire** matérialise des objets, génère des émotions, des rêves ou des idées. Un effet ubik pouvant être simulé avec cette Compétence consiste à extraire quelque chose de l'Au-delà ou de l'esprit de quelqu'un via la Substance Mort.
- **Modeler** transforme ou déforme quelque chose — tout ou une partie d'un objet, d'un être vivant ou mort, des souvenirs ou même du temps.
- **Percevoir** agit sur les sens du non-A ou de ses cibles.

Domaines non-A

Les Domaines non-A sont classés en quatre catégories.

- Les Domaines non-A dits **matériels actifs** rassemblent ce qui est vivant : non-Homme, non-Insecte, non-Organe « vivant », non-Animal (hors insectes)...
- Les Domaines non-A dits **matériels passifs** rassemblent ce qui n'est pas vivant, les choses mortes et les éléments inertes : non-Cadavre, non-Organe « mort », non-Os, non-Objet...
- Les Domaines non-A dits **immatériels actifs** rassemblent ce qui est immatériel et qui peut agir sur le matériel, mais qui n'est pas immédiatement engendré par des êtres vivants : non-Fantôme, non-Gravité, non-Temps...
- Les Domaines non-A dits **immatériels passifs** rassemblent ce qui est immatériel, qui a une incidence sur ce qui est vivant et qui est engendré par le vivant : non-Émotion, non-Fantasme, non-Idée, non-Sensation, non-Mémoire, non-Rêve...

Les paramètres

Une grande majorité des effets ubiks fonctionne selon un certain nombre de paramètres parmi les six définis ci-dessous.

Portée : distance maximale entre le non-A — ou le centre du rayon d'effet — et la (es) cible(s) de son effet ubik.
Durée : durée de l'effet ubik.
Volume : volume maximal de la (es) cible(s) prise(s) individuellement.
Masse : masse maximale de la (es) cible(s) prise(s) individuellement.
Rayon d'effet : rayon de la sphère — et non le cercle ! — où se produit l'effet ubik, dont le centre est soit le non-A, soit le point d'impact si l'effet ubik possède une portée.
Nombre de cibles : nombre de cibles touchées par l'effet ubik. Cela implique que si le non-A désigne deux cibles et que l'effet en touche trois, la troisième est prise au hasard... Les effets ubiks sont difficilement contrôlables.

Attention ! Ces définitions peuvent être contredites par la description d'un effet ubik. Dans ce cas, c'est ce dernier qui fait office de loi. Les non-A ont identifié ce phénomène « physique » et le nomme non-Loi.

Note : *si la description d'un effet ubik indique « Homme » et « Animal » comme Domaines non-A, tous deux peuvent être utilisés pour déterminer le niveau d'Aptitude du non-A. Ainsi, ces deux Domaines non-A peuvent être comptabilisés, que le non-A cible un homme ou un animal.*

Les effets ubiks

Le *modus operandi* permettant à un non-A de produire un effet ubik est toujours le même.

Que fait le non-A quand il génère un effet ubik ?

Pour produire un effet ubik volontairement — il peut arriver que cela soit inconscient —, le non-A se concentre durant le temps de production. S'il est interrompu pendant cette durée, l'effet n'a pas lieu. Le MJ peut demander un test de Déterminé si le personnage est perturbé pendant sa concentration, ou d'Endurant s'il vient à être blessé pour maintenir sa concentration.
Sauf indication contraire dans la description de l'effet ubik, en générer un ne demande aucun rite gestuel ou incantation. Néanmoins, un non-A a tendance à tendre inconsciemment le bras vers sa ou ses cible(s) ou à fermer les yeux.
La production d'effets ubiks n'est pas totalement invisible. En fonction de la Compétence de l'effet ubik produit, le non-A (ou l'environnement) subit de légères transformations physiques aléatoires durant le temps de production. Ces métamorphoses peuvent

être remarqué avec un test Peu Difficile.

- **Animer** : les cheveux du non-A se hérissent, l'environnement se met à « trembler » — les murs semblent palpiter au rythme d'un cœur, etc.
- **Extraire** : la peau du non-A semble se recouvrir d'insectes ou de vers grouillants, une lumière « pâle » surgit de sa main, etc.
- **Modeler** : l'environnement se déforme, une partie du non-A « grossit » dans des proportions grotesques ou se tord dans une position impossible, etc.
- **Percevoir** : les yeux, ou d'autres organes sensoriels du non-A, deviennent noirs, blancs ou rouges ; le non-A devient flou, etc.

En outre, au moment précis où l'effet ubik est produit, le non-A prend l'apparence d'un cadavre durant quelques secondes — il est maigre et pâle, ses yeux sont enfoncés dans leurs orbites, etc. —, durée qui augmente avec l'Attribut « Schizoïde » (voir plus bas).

Comment cela est-il simulé ?

À l'instar d'un combat, le processus exposé ci-dessus passe par un enchaînement d'étapes et de règles précises.

1) Le joueur annonce l'effet ubik que son non-A va générer. Il ne peut pas utiliser d'effet ubik qui ne soit pas inscrit sur sa feuille de Résistant. À ce moment, si le non-A est, pour une raison quelconque, Pas Schizoïde, il ne peut pas produire son effet ubik.

2) Le joueur détermine son niveau de Doué pour cet effet ubik, en comptabilisant le nombre d'Aptitudes inscrit sur sa feuille de Résistant qu'il peut utiliser.

3) S'il le souhaite, le joueur peut modifier les paramètres de l'effet ubik qui sont déterminés par la Table générique (voir plus bas). **Si aucune ligne de la Table générique n'est indiquée** dans la description d'un effet ubik, **la deuxième est lue par défaut**. En fonction du niveau de Schizoïde de son non-A, le joueur peut faire varier un certain nombre de ces paramètres, indépendamment des conséquences qu'a la nature du lieu sur l'effet ubik généré.

4) Le joueur et le MJ déterminent ensemble le ND du test à réaliser. **Par défaut, le ND est Assez Difficile**, mais il peut être modifié par la nature du lieu où se trouve le non-A, ainsi que par le niveau de Schizoïde de ce dernier et le nombre de SM dans l'Ubik. De plus, il est possible de diminuer le ND d'un ou deux niveaux en ajoutant 1 ou 2 SM à l'Ubik — en plus de la Substance Mort initialement injectée pour l'effet ubik ! Enfin, le joueur peut annoncer des prises de risque. Chacune d'entre elles permet

La Table générique (Etape 3)

Portée	Durée	Volume	Poids	Zone d'effet (rayon de la sphère)	Nombre de cibles
Contact	1 tour	1 l	1 kg	1 m	1
3 m	**10 tours**	**10 l**	**10 kg**	**3 m**	**1**
10 m	5 mn	100 l	100 kg	10 m	2
100 m	1 h	1 m³	1 t	100 m	3
À vue	1 jour	50 m³	50 t	1 km	5

Note : *Les paramètres des effets ubiks varient d'un effet à l'autre et sont précisés dans leur description. Si aucune ligne de la table n'est donnée, on utilise la deuxième.*

NON-A ET EFFETS UBIKS

Niveau du non-A	Nombre d'augmentation(s) possible(s) sur la table générique
Pas Schizoïde	0
Peu Schizoïde	0
Assez Schizoïde	1
Schizoïde	3
Très Schizoïde	5

Note : *c'est le joueur qui décide des paramètres qui augmentent et de combien ils le font*

LIEU ET EFFETS UBIKS

Nature du lieu	Modification aux paramètres des effets ubiks (*)
Assez Schizoïde	moins un niveau
Schizoïde	moins deux niveaux
Très Schizoïde	moins trois niveaux
Assez Gangrené	plus un niveau
Gangrené	plus deux niveaux
Très Gangrené	plus trois niveaux

(*) : « moins deux niveaux » signifie qu'un paramètre perd deux niveaux ou que deux paramètres en perdent un. Dans le cas d'un lieu hanté, c'est au joueur de choisir quel(s) paramètre(s) modifier ; pour les lieux Gangrenés, c'est le MJ qui choisit. Si le MJ et/ou les joueurs le préfèrent, il est tout à fait possible de tirer au sort le(s) paramètre(s) modifié(s). Enfin, si l'effet ubik produit ne possède pas de paramètres, le MJ est invité à développer une intrigue secondaire en accord avec l'historique du non-A.

Circonstances des effets ubiks (Etape 4)

Circonstances	ND
Non-A Schizoïde ou Très Schizoïde	◂
Lieu Schizoïde ou Très Schizoïde	◂
Il y a 7 SM ou plus dans l'Ubik	◂
Augmenter le coût de l'effet ubik + 1 SM	◂
Augmenter le coût de l'effet ubik + 2 SM	◂◂
Il y a 0, 1 ou 2 SM dans l'Ubik (*)	▸
Lieu Gangrené ou Très Gangrené	▸

(*) : *Attention, si l'Ubik est vide, les Résistants « gagnent » un niveau de Gangrené — qu'ils « perdent » dès que l'Ubik contient au moins 1 SM. Pour les non-A, cela signifie qu'ils perdent un niveau de Schizoïde ; s'ils sont, en temps normal, Peu Schizoïdes, ils deviennent Pas Schizoïdes et ne peuvent plus produire d'effet ubik.*

d'augmenter l'un des paramètres de l'effet ubik d'un niveau, quel que soit son niveau de Schizoïde et quelles que soient les modifications de paramètre de l'étape 3 — ces dernières sont offertes par l'Au-delà — ou de diminuer son temps de production.

5) La production de SM est déterminée et versée dans l'Ubik. **Par défaut, un effet ubik génère +1 SM.** Pour chaque paramètre de la Table générique augmenté par le joueur, ce « coût » augmente de +1 SM. Il ne faut pas oublier qu'il peut être plus important si le ND a été diminué au cours de l'étape 4.

6) Le temps nécessaire à la production de l'effet ubik est déterminé par le tableau ci-contre. Si le non-A est dérangé pendant cette durée, l'effet ubik a généré sa ou ses SM, mais il ne s'est pas produit ! Plus le niveau de Schizoïde d'un non-A est élevé, moins le personnage met de temps à produire un effet ubik.
De plus, le non-A peut diminuer ce temps de production en effectuant des prises de risques (*cf.* Étape 4). Chacune d'entre elles lui permet de décaler d'une ligne vers le bas (!) le temps de production indiqué dans le tableau.

7) Le D10 est lancé et son résultat interprété.

- **Si le joueur n'a pris aucun risque,** l'effet ubik prend effet si le D10 indique une Réussite.
- **Si le joueur a effectué une prise de risque,** il faut distinguer l'Échec de la Réussite.

En cas d'Échec, le non-A est immédiatement victime d'un contrecoup schizogène. **Celui-ci vaut pour 1 SM par prise de risque, qui n'est pas retiré de l'Ubik !** En effet, dans ce cas, c'est le non-A qui produit le contrecoup schizogène et non l'Au-delà.
En cas de Réussite, le MJ ajoute une « • » au niveau de Schizoïde du personnage par prise de risque et l'effet ubik réussit avec les paramètres modifiés par le joueur lors de l'étape 4.

Exemple : *Franck joue un personnage non-A Assez Schizoïde appelé Tony. Acculé avec ses compagnons par trois agents équipés d'objets Étrangers, il essaye de produire « Peur d'outre-tombe ». La Compétence et les Domaines associés à cet effet ubik sont, respectivement, Extraire et non-Émotion, non-Homme et non-Animal.*
Sur sa feuille de Résistant, Franck a non-Émotion et non-Homme mais, comme il n'a pas Extraire, il ne peut cumuler ces deux Domaines non-A. Tony est donc Peu Doué pour produire cet effet ubik.
Son personnage étant Assez Schizoïde, Franck peut augmenter l'un des paramètres de l'effet ubik. Il choisit la portée, qui passe de trois à dix mètres. Tony l'ignore, mais il est dans un lieu Gangrené, ce qui augmente deux paramètres d'un niveau ou un de deux. Le MJ décide d'augmenter le nombre de cibles de deux niveaux, mais ne le dit pas à Franck ! L'effet ubik peut donc toucher trois personnes au lieu d'une seule.
Le ND est Assez Difficile, mais Tony est dans un lieu Gangrené, ce qui le fait passer à Difficile. Le coût total est de 2 SM : 1 SM + 1 SM car Franck a modifié un unique paramètre. Comme Tony est Assez Schizoïde, il lui faut un tour pour produire son effet ubik.
Franck s'apprête à lancer le D10, le SR est seulement de « 1 ». Il obtient « 4 » et échoue. Les autres joueurs sont désespérés.

Temps de production d'un effet ubik (Etape 6)

Niveau du non-A	Temps de production d'un effet ubik
Peu Schizoïde	2 tours de combat
Assez Schizoïde	1 tour de combat
Schizoïde	1 action de combat (*)
Très Schizoïde	1 action gratuite (**)

(*) : *le non-A peut effectuer une action gratuite après production de l'effet ubik pendant le tour en cours.*
(**) : *le non-A peut effectuer, au choix, une action normale, une action de combat ou produire un second effet ubik dans le tour en cours.*

Coût et durée des contrecoups schizogènes

Coût en SM pour une « cible » (*)	Durée maximum
1	Jusqu'à dix minutes
2	Jusqu'à une heure
3	Jusqu'à une journée
4	Jusqu'à un mois
5	Permanent !

(*) : *si le contrecoup schizogène affecte plus d'une cible, il faut multiplier les coûts de cette colonne par le nombre d'individus affectés.*

Note : *la durée est celle réelle du contrecoup schizogène, et non celle que perçoit la « victime ». Cette dernière peut, en effet, vivre un contrecoup schizogène de cinq minutes et avoir l'impression qu'il a duré deux heures.*

Les individus hantés

RYTHME ET INTENSITÉ DES HANTISES

Niveau de Schizoïde	Fréquence / Intensité des contrecoups schizogènes
Pas Schizoïde	n.a./0 SM
Peu Schizoïde	Annuelle/1 SM
Assez Schizoïde	Trimestrielle/2 SM
Schizoïde	Mensuelle/3 SM
Très Schizoïde	Hebdomadaire/4 SM

FORCER LE MJ À VIDER L'UBIK

Prise de risque	Interprétation d'une Réussite
ND	Le joueur impose au MJ la catégorie du contrecoup schizogène.
ND +m	Le joueur impose au MJ m objets ou individus qui ne pourront être affectés par le contrecoup schizogène.

Les contrecoups schizogènes

Les contrecoups schizogènes sont des manifestations de l'Au-delà qui ne sont jamais contrôlées par un non-A. En règle générale, ils sont le fruit d'un volume critique de SM et se caractérisent par des effets déroutants. La plupart du temps, leurs cibles sont des individus ou des lieux hantés, des personnes ayant des liens affectifs avec un non-A… des éléments matériels ou immatériels liés à l'Au-delà. C'est pour cela que les contrecoups schizogènes sont classés en quatre catégories, les mêmes que les Domaines non-A (voir plus haut). Un contrecoup schizogène peut avoir trois causes :

- le MJ a décidé de vider l'Ubik de quelques SM ;
- un personnage hanté et/ou un non-A ;
- un lieu hanté.

Les victimes des contrecoups schizogènes sont toujours choisies par le MJ.

Le MJ

Si le MJ veut déclencher un contrecoup schizogène, il doit retirer des SM de l'Ubik — avant, pendant ou après cette manifestation. Ce nombre doit être fonction de la durée du contrecoup schizogène, du nombre de cibles touchées et, éventuellement, des désagréments engendrés (*cf.* encart). Le MJ décide quelles cibles sont témoins d'un contrecoup schizogène. Les cibles sont, soit les Résistants, soit des individus possédant un lien affectif avec eux — leurs amis, leur famille, leurs contacts, collègues ou voisins, comme cette jolie fille ou ce joli garçon qu'ils croisent tous les matins lorsqu'ils se rendent à leur agence, leurs animaux domestiques ou leurs biens, des gens sur lesquels ils enquêtent et qu'ils connaissent donc comme leurs amis ou bien mieux encore, etc.

Les individus hantés

Les personnages hantés — c'est-à-dire ceux qui sont au moins Peu Schizoïde — subissent irrégulièrement des contrecoups schizogènes. Lorsque cela se produit, la moitié des SM, arrondie à l'entier supérieur, est retirée de l'Ubik car c'est le personnage lui-même qui génère le contrecoup schizogène.

Les non-A, et seulement eux, peuvent provoquer volontairement un contrecoup schizogène afin de diminuer la quantité de SM, autrement dit pour vider l'Ubik. Pour cela, un joueur annonce que son Résistant tente de générer un contrecoup schizogène de n SM — il choisit la valeur de n. Puis, il teste son niveau de Schizoïde contre un ND proportionnel à n : Pas Difficile pour 1 SM à Très Difficile pour 5 SM. Il peut, comme toujours, prendre des risques.

- **Si le test est une Réussite sans prise de risque**, le MJ vide l'Ubik de n SM et le contrecoup schizogène se produit. En cas d'Échec, rien ne se produit.
- **Si le test est une Réussite avec prise de risque**, le MJ vide l'Ubik de n SM et le contrecoup schizogène se produit avec les circonstances exposées dans l'encart ci-contre. En cas d'Échec, rien de ce qui était prévu ne se produit et l'Ubik gagne autant de SM qu'il aurait dû en perdre, mais **les prises de risques n'affectent pas cette valeur.**

Les lieux hantés

Lorsqu'un personnage pénètre dans un lieu hanté (Schizoïde ou Très Schizoïde), s'il échoue à un test de Schizoïde Peu (Assez) Difficile pour un lieu (Très) Schizoïde, il est la victime d'un ou plusieurs contrecoup(s) schizogène(s). Ces derniers étant provoqués par le lieu et non par la Substance Mort qui imprègne les personnages, aucun SM n'est retiré de l'Ubik. En règle générale, ces contrecoups schizogènes sont des manifestations paranormales semblables à celles décrites dans ce chapitre.

LES MANIFESTATIONS DE L'AU-DELÀ

Des effets ubiks

Sauf précision contraire, les effets ubiks demandent tous +1 SM. Ils sont classés par Compétence et obéissent au format de description suivant.

NOM DE L'EFFET UBIK
Compétence : Compétence utilisée pour produire l'effet.
Domaines non-A : Domaines non-A définissant l'effet.
Table générique : le(s) paramètre(s) de l'effet ubik ; la ligne de la Table générique à laquelle il(s) se réfère(nt) si celle-ci est différente de la deuxième.

On trouve ensuite le texte décrivant l'effet ubik.

MODELER

DESTABILISATION
Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme et non-Mémoire.
Table générique : durée, portée et nombre de cibles.

Le non-A vide les cibles de leur énergie émotionnelle, les rendant hébétées et pantelantes. Ainsi, elles oublient le jour et l'heure, ce qu'elles étaient en train de faire et pourquoi elles le faisaient, parfois même leur nom et leur adresse. Leur prochain test de moral sera automatiquement un Échec — du moins si l'effet ubik est toujours actif.

MÉTAMORPHOSES
(organe à préciser)
Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Homme, non-Insecte et non-Organe.
Table générique : durée, portée et nombre de cibles.

Une partie du corps des cibles se transforme en un organe d'insecte leur apportant certains avantages, mais aussi des difficultés dans leurs rapports sociaux. Le non-A doit apprendre un effet ubik par organe (*cf.* encart).

Métamorphoses

Cette liste n'est pas exhaustive. Le joueur et le meneur de jeu peuvent s'accorder sur d'autres mutations.

Organe choisie	Effet
Ailes	Ces ailes permettent de voler au plus sur cent mètres en six tours de combat (20 km/h). Ensuite, l'individu doit reprendre son souffle durant au moins un tour.
Antennes	Prenant racine sous le crâne, elles percent douloureusement la chair au niveau des tempes. Elles permettent de percevoir tous les obstacles dans un rayon de dix mètres — murs, objets, personnes même si elles sont derrière un mur — et dans l'obscurité la plus totale. Elles ne permettent pas d'identifier précisément les choses, mais donnent une idée de leur volume et si elles sont vivantes ou non — et ce quelle que soit sa température corporelle !
Carapace	Des plaques chitineuses se développent sur la peau pour devenir une armure luisante — Dissimulable, Assez Protégé/Assez Protégé, Enc. 0.
Dard	Un dard dont la base est dotée d'une poche de venin se développe dans le prolongement de la colonne vertébrale. Il reste rétracté tant qu'il ne sert pas — Compétence « Frapper », Précision -1, Assez Pénétrant, dégâts 3. Si le coup porte, l'homme-guêpe peut injecter du poison dans le corps de sa victime. Celle-ci doit effectuer des tests Difficiles d'Endurant pendant les trois prochains tours et subit 3 points de dégâts par Échec. Le dard est alors arraché du corps de l'homme-guêpe qui coches trois cases de sa ligne de vie.
Mandibules	Elles prolongent la mâchoire inférieure et la scindent en deux afin de permettre une articulation horizontale — Compétence « Frapper », Précision +1, Pénétrant, dégâts 5.
Poche d'acide	L'estomac et les sucs qu'il contient mutent pour devenir une poche d'acide. Celle-ci se renouvelle tant que dure l'effet ubik et peut être craché jusqu'à dix mètres — Compétence Tirer, Précision + 0, Perforant, Dégâts 4.
Poils adhérents	Des poils rugueux poussent sur les bras et les jambes des cibles leur permettant de se déplacer à quatre pattes sur les murs et les plafonds — ses possibilités de mouvement sont inchangées.
Yeux composés	Des yeux à multiples facettes apparaissent pour recouvrir la moitié des visages des cibles. Ils permettent une vision en noir et blanc à 360 degrés — aussi bien sur le plan horizontal que vertical — ce qui leur évite entre autres d'être surpris par un individu venant de derrière, et leur confère une très bonne capacité d'analyse des vitesses et des mouvements. Techniquement, le personnage gagne le Domaine « Yeux composés » qu'il peut utiliser pour toute action impliquant la vue — Tirer, Analyser (le) Combat, etc.

OPÉRATION DE DÉSINFORMATION

Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Homme, non-Mémoire et non-Idée.
Table générique : durée, portée et nombre de cibles ; troisième ligne.

Cet effet permet au non-A de modifier temporairement un détail dans la mémoire d'une ou plusieurs cibles. Par exemple, la victime de l'effet croit se souvenir que le transexpress part de la gare A alors qu'il part de la gare B, une autre inverse les identités de deux personnes ou croit habiter à une adresse qui n'est pas la sienne. Par ce biais, le non-A ne peut pas mettre ses victimes physiquement en danger.

PORTAIL ORGANIQUE

Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Espace, non-Organe et non-Objet.
Table générique : portée et volume.

Le non-A crée une fente sur son corps ou celui d'une cible — à portée — dans laquelle il est possible de glisser un objet — d'un volume limité par le paramètre de la Table générique. La fente ayant l'apparence d'une fine cicatrice lorsqu'elle est refermée, une fouille classique ne permet pas de déceler un objet s'y trouvant — quelle que soit sa taille ! De plus, ce dernier peut rester indéfiniment à « l'intérieur », l'effet étant permanent. Pour l'en sortir, il suffit au « possesseur » de la fente de mettre 1 SM dans l'Ubik. Il est également possible à un non-A d'envoyer un objet dans une autre fente quelle que soit la personne à l'origine de celle-ci et quelle que soit sa distance. Pour cela, il suffit au non-A de penser à l'individu à qui le transmettre et de réussir à produire « Portail organique » — sur lui-même.
À noter que le « possesseur » d'une fente sait s'il a un objet en lui. Il connaît aussi instinctivement la forme et le volume de celui-ci.

PROMENADE EN COULISSE

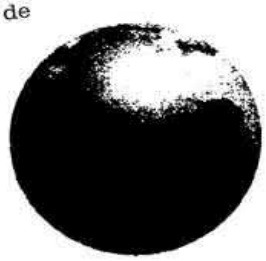
Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Homme, non-Espace et non-Objet.
Table générique : portée et nombre de cibles.

Le non-A découvre soudain un chemin qu'un esprit rationnel serait incapable de concevoir. Il sait comment l'emprunter et décide où cette « promenade » le mènera. La portée détermine la distance à laquelle il peut se déplacer par ce biais. Il peut emmener une ou plusieurs cibles avec lui. Il peut par exemple circuler entre la peinture et le ciment du mur ou sous l'asphalte d'une route. Ses déplacements — et ceux de ses cibles — sont totalement silencieux et invisibles sauf pour un non-A utilisant « Branchies de l'esprit » (voir plus loin) qui les perçoit sous forme d'ombres. Utiliser cet effet ubik au cours d'un combat permet de réussir automatiquement l'action simple « fuir ».

STASE ENTROPIQUE

Compétence : Modeler.
Domaines non-A : Temps, non-Homme et non-Objet.
Table générique : durée, portée et poids ; troisième ligne.

Le non-A stoppe les effets du temps sur un être ou un objet, le rendant inactif — une personne sombre dans l'inconscience ; une automobile tombe en « panne », etc. —, inoffensif — une bombe n'explose pas. Cela protège la cible : des blessures ne saignent plus et ne s'aggravent pas ; si un poids lourd entre en collision avec une voiture placée en stase entropique, celle-ci n'encaisse pas de dommages contrairement au camion ; etc. Une fois la durée expirée, les choses reprennent leur cours normal — l'hémorragie reprend, le compte à rebours de la bombe aussi, etc.



TRAFIC D'IDENTITÉ

Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Homme, non-Idée et non-Mémoire.
Table générique : durée.

Le non-A prend l'apparence physique d'une personne dont il possède les papiers d'identité ou un objet important pour celle-ci — une bague héritée de sa mère, l'ours en peluche qui la consolait et la console toujours, etc.
Le non-A voit son corps — et ses habits ! — se remodeler et prendre l'apparence exacte de la personne ciblée au moment où l'effet ubik est produit — si elle est nue, le non-A devient nu ; si elle est morte et a un gros trou dans la tête, le non-A reste vivant, mais a tout de même le gros trou ; etc.

TRANSFORMATION DE L'IMAGE DU CORPS

Compétence : Modeler.
Domaines non-A : non-Homme, non-Organe et non-Idée.
Table générique : durée.

Le non-A peut modifier la taille de ses mains, bras, jambes et même son sexe, mais pas sa tête ! Le volume du corps reste cependant inchangé et ce dernier reprend sa forme normale à la fin de la durée de l'effet ubik. Les capacités physiques ne sont pas améliorées, ni diminuées — s'il allonge ses jambes au maximum, il fait de grandes enjambées, mais sa coordination étant moins bonne, il n'augmente pas sa vitesse de déplacement. Néanmoins, le non-A peut se libérer de n'importe quelle entrave et se glisser dans toute ouverture où passe sa tête.

Percevoir

BRANCHIES DE L'ESPRIT

Compétence : Percevoir.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Fantôme et non-Objet.
Table générique : durée et portée.

Trois fines fentes « brachiales » se forment sur les tempes du non-A. Celui-ci perçoit alors les individus et les objets — situés à portée de l'effet — entourés de couleurs changeantes qui ne sont autre que leurs émotions ou celles dont ils sont empreints.

EXTENSION DU DOMAINE DES SENS

Compétence : Percevoir.
Domaines non-A : non-Insecte, non-Fantôme et non-Homme.
Table générique : n.a.

Cet effet ubik permet au non-A de nouer un lien psychique avec une colonie d'insectes — environ deux mille. Ces insectes sont un prolongement des sens du non-A. Celui-ci sait toujours où se trouve la colonie et peut la guider, mais il ne peut en aucun cas la séparer en plusieurs groupes. S'il le souhaite, il peut percevoir l'environnement de la colonie grâce à ses propres sens comme s'il se trouvait parmi ses membres.
De plus, il développe une telle affinité avec ses compagnons qu'il recherche leur présence et imite leur mode de vie en prenant une de leurs « mimiques » par mois et par colonie — il préfère l'obscurité, devient grégaire, adopte leur régime alimentaire, leur méthode d'accouplement, etc.
Plusieurs de ces insectes abritent un fragment de la mémoire ou de la personnalité d'un être humain disparu que le non-A a connu. Une fois qu'il en a pris conscience, il « reconnaît » progressivement ces insectes. Il réalise par exemple que le gros cafard vert avec des tâches de rousseurs est en fait la petite Laura, son premier amour de jeunesse et que la scolopendre malodorante qui la chevauche est ce vieux cinglé de Bob…
La colonie reste liée au non-A tant que celui-ci le souhaite et tant qu'elle n'est pas détruite — certaines agences possèdent d'excellents insecticides ! + 1 SM par jour. Si le lien est coupé, il ne peut être renoué avec les mêmes insectes.

INTERCEPTION ONIRIQUE

Compétence : Percevoir.
Domaines non-A : non-Homme et non-Rêve.
Table générique : durée et portée.

En étant à portée d'une personne endormie ou dans le coma, le non-A perçoit ses rêves et peut s'y manifester — sous l'apparence qu'il a au moment de la production de l'effet. Il peut ainsi lui faire parvenir un message et l'interroger — les réponses peuvent ne pas être rationnelles —, mais il ne peut le blesser physiquement.

PSYCHOMÉTRIE ÉMOTIONNELLE

Compétence : Percevoir.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme, non-Mémoire et non-Objet.
Table générique : durée **(*)**.

Le non-A perçoit les « souvenirs » d'un objet dans des visions. En effet, les objets se chargent d'émotions et de souvenirs lorsque des personnes s'attachent à eux ou lorsqu'ils leur rappellent des événements importants. Par exemple, un ours en peluche appartenant à une fille violée contient son traumatisme ainsi qu'une émotion rassurante car elle se consolait dans sa fourrure ; une bague de fiançailles contient le souvenir du moment où elle fut offerte par un jeune homme à son épouse, celle où cette dernière apprit la mort de son mari et celle où elle l'offrit à sa petite-fille ; une arme ayant servi à un meurtre contient les émotions de l'assassin et de la victime, certains de leurs souvenirs, mais pas forcément leurs visages ; etc.
Lorsqu'il utilise cet effet ubik, le non-A peut donc obtenir des informations sur l'objet, son histoire ou celle de ses possesseurs.

PSYCHOMÉTRIE TEMPORELLE

Compétence : Percevoir.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Mémoire et non-Objet.
Table générique : nombre de cibles **(**)**.

Grâce à cet effet, un non-A perçoit au toucher les dernières vingt-quatre heures de l'objet : les événements importants qui lui sont arrivés, les personnes qui l'ont touché et leurs émotions, etc.

ANIMER

ARME SCARABÉE

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Insecte, non-Homme et non-Objet.
Table générique : durée.

L'arme que le non-A tient dans ses mains se met à palpiter et prend une apparence proche de celle d'un scarabée. Des appendices tentaculaires enserrent ses doigts. Un dard s'enfonce dans sa peau et injecte une substance créant un lien empathique entre lui et l'insecte. Il ne peut pas s'en séparer tant que l'effet ubik dure — aucun outil ne peut décoller l'arme de la main sans perforer ou trancher cette dernière.
Les dégâts de l'arme deviennent Perforants. De plus, les ND pour l'utiliser sont diminués d'un niveau.

GRAVITÉ À LA MANQUE

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Gravité, non-Homme et non-Objet.
Table générique : durée, nombre de cibles et portée.

Le non-A parvient à « déplacer » l'origine de la gravité pour lui et ses cibles. Il ne change pas sa « force », mais en la plaçant sur un mur plutôt que sur le sol, lui et ses cibles peuvent courir dessus ; en la plaçant sur un objet quelconque, les cibles sont attirées par lui et risquent de s'y écraser — comme si elles tombaient en chute libre. La portée indique la distance maximale entre le non-A et ses cibles au moment de produire l'effet ubik, mais aussi celle à laquelle il peut « placer » la gravité — le mur où le plafond sur lequel il veut marcher doit se trouver à portée. Le non-A est obligatoirement ciblé par « Gravité à la manque ».

(*) *: ce paramètre indique la durée totale des visions auxquelles assiste le non-A. Une durée d'un tour ne donne qu'un simple flash, une image et une émotion alors qu'une durée d'une heure permet d'assister à plusieurs scènes particulièrement explicites.*

(**) *: ce paramètre indique le nombre d'objets sur lequel le non-A peut utiliser l'effet ubik sans avoir à le produire à nouveau.*

LARVES DE VIE

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Homme, non-Organe et non-Temps.
Table générique : portée et nombre de cibles.

Face à une blessure ou une maladie, le non-A voit le mal se répandre : la chair se nécroser ou pourrir, les plaies s'infecter, etc. Il voit aussi la Substance Mort et parvient à la manipuler et à l'animer. La chair se meut, des œufs y apparaissent. Des larves en sortent et dévorent le mal qui habite la ou les cible(s). Les maladies régressent, les blessures se referment et les organes se régénèrent. Techniquement, cet effet permet de guérir quatre cases de la ligne de vie de chaque cible — une case par tour de combat — et de diminuer le ND minimal des actions de deux en cas de maladies ou d'empoisonnement. Une fois qu'un individu a été ciblé par cet effet ubik, il est impossible de le cibler à nouveau tant qu'il n'a pas subi de nouvelles blessures ou maladies.

PANTIN MORBIDE

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Cadavre, non-Organe et non-Os.
Table générique : durée, poids et portée.

Grâce à cet effet ubik, le non-A anime un mélange morbide d'os, de chair et de tendons en le transformant en un automate capable d'effectuer des tâches simples — se déplacer, ouvrir une porte, délivrer un message oral ou simplement crier, etc. — suivant l'origine des matériaux utilisés.

PORTRAIT D'UNE ÉMOTION (PRÉCISER)

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme et non-Objet.
Table générique : durée et portée.

Le non-A anime une œuvre d'art en lui « injectant » une émotion — choisie par le joueur à l'achat de l'effet ubik. L'œuvre en question doit déjà exister — il peut s'agir d'une sculpture, d'une peinture, d'un texte, d'une bobine de film, etc. Son aspect se modifie légèrement sous l'effet de la Substance Mort injectée par le non-A et une personne attentive se rendra compte qu'elle palpite doucement. Au toucher, elle est tiède et on la sent vibrer.
À moins de réussir un test de Volonté (Déterminé) d'un ND égal au niveau de Schizoïde du non-A, une personne observant attentivement l'œuvre se retrouve sous l'emprise de l'émotion qui l'habite pour une durée égale au paramètre de l'effet ubik. L'émotion reste présente dans l'œuvre durant un mois par niveau de Schizoïde du non-A — de deux à cinq.

SCHIZOGRAPHIE

Compétence : Animer.
Domaines non-A : non-Idée, non-Émotion et non-Homme.
Table générique : durée et portée.

Cet effet nécessite un support écrit ou imagé, vivant ou inerte — peinture, affiche, tatouage, etc. Une fois animé par le non-A, le graffiti ou le texte fait perdre la raison — pour une durée égale au paramètre de l'effet — à ceux qui l'observent attentivement et qui obtiennent un Échec sur un test de Volonté (Déterminé) d'un ND égal au niveau de Schizoïde du non-A.
Le danger disparaît après une semaine par niveau de Schizoïde du non-A — de deux à cinq.

Extraire

ABSORPTION MÉMORIELLE

Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Homme, non-Mémoire, non-Souvenir et non-Temps.
Table générique : durée et portée.

Le non-A absorbe et revit des souvenirs continus de sa cible d'une durée égale au paramètre de l'effet ubik et commençant à un instant qu'il a choisi. Pour cela, il doit indiquer une date et une heure ou un instant précis de la vie de sa victime : « Juste après que je sois parti de chez lui », « la dernière fois où il a revu l'agent Benton », « lorsqu'il a appris que sa femme était morte », etc.
Une fois l'effet produit, la victime oublie tout de ces événements, alors que le non-A, lui, les vit. Il ressent les joies et les peines, la jouissance et la douleur et subit même les traumatismes et les blessures. Il risque d'ailleurs de conserver ces derniers à moins qu'il vole aussi les souvenirs des guérisons.
Cet effet ubik est donc dangereux. Non seulement, il peut tuer le non-A, mais en plus, à force de l'utiliser, ce dernier peut confondre ses vrais souvenirs avec ceux qu'il a volés et être victime de dédoublement de la personnalité.

ANTICORPS

Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Idée, non-Homme et non-Objet.
Table générique : portée et nombre de cibles.

En puisant dans l'Au-delà l'antidote permettant de combattre la Gangrène, le non-A diminue le niveau de Gangrené de ses cibles d'un — seulement s'il est au moins Peu Gangrené. Cet effet ne permet pas d'augmenter le niveau de Schizoïde ! En revanche, il rend inutilisable les objets Étrangers.

PASSAGE À TABAC

Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme et non-Sensation.
Table générique : durée ; première ligne.

Cet effet permet à la douleur et aux blessures physiques d'ouvrir l'esprit du non-A à l'Au-delà et ainsi d'effectuer un transfert positif de Substance Mort à chaque fois que celui-ci est blessé. Le MJ retire 1 SM de l'Ubik tous les deux points de dégâts encaissés par le non-A — quand il le souhaite comme toujours ! Toutefois, le temps de guérison des blessures causées durant le recours à cet effet est doublé et elles ne peuvent pas être guéries par des effets ubiks.

PEUR D'OUTRE TOMBE
Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme et non-Mémoire.
Table générique : durée, portée et nombre de cibles.

Le non-A puise dans ses peurs d'enfants ou dans ses phobies pour créer une brèche avec l'Au-delà et permettre à des fragments d'âmes emplies de terreur de submerger l'esprit de ses cibles. Celles-ci doivent pouvoir éprouver des émotions — les individus Très Schizoïdes ou Très Gangrenés y sont notamment insensibles. Peu importe en revanche qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal.
Les victimes de cet effet effectuent un test de stress Très Difficile correspondant à une situation horrible *(cf. Le stress)*.

PISTOLET ORGANIQUE
Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Homme, non-Organe et non-Os.
Table générique : durée et portée.

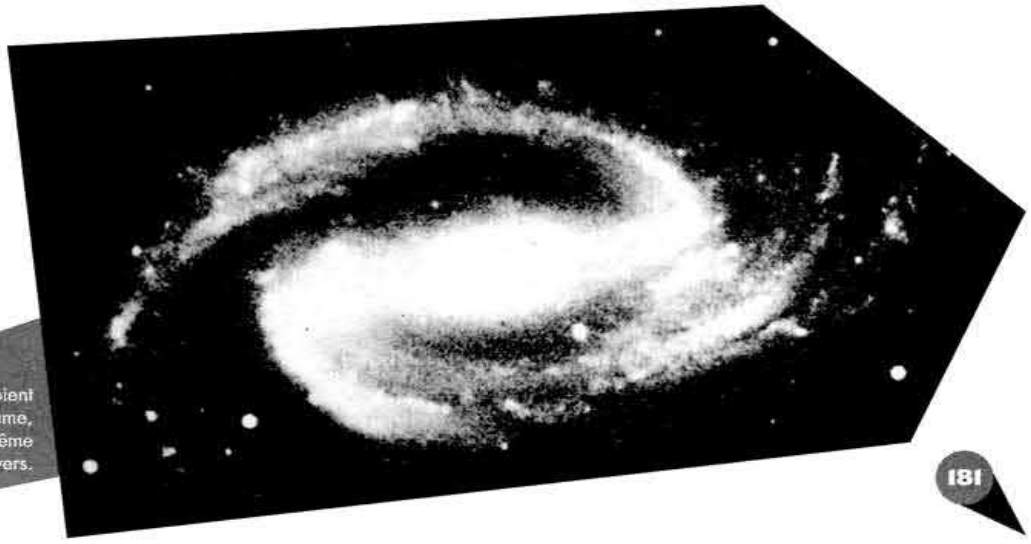
En plongeant la main dans son estomac, à travers son ventre, le non-A parvient à extraire une arme de poing ressemblant à un pistolet, mais constituée d'os, de chair et de ligaments — Précision 0, Assez Pénétrant, Dégâts 3, Mode de tir SA, Chargeur infini, portée courte par défaut, Dissimulable. Le Chargeur est infini, mais il est possible d'y placer des doses de « Sucs émotionnels » (voir ci-dessous).

SUC ÉMOTIONNEL (PRÉCISER)
Compétence : Extraire.
Domaines non-A : non-Émotion, non-Homme et non-Idée.
Table générique : durée et portée ; première ligne.

Table des sucs émotionnels

Sentiment	Effet
Amertume	Le suc rend cruel et insensible. Cela augmente le niveau de Déterminé de un par dose ingérée.
Amour	Un sentiment de bonheur envahit la victime, anesthésie les blessures physiques — cela permet de stabiliser la cible (*cf. La santé*) — et apaise la colère comme les crises de folie — ceci permet de « discuter » avec un individu qui ne se contrôle plus.
Colère	Le suc génère un sentiment de rage incontrôlable qui pousse la victime à agresser la personne la plus proche d'elle. Les ND des tests de Déterminé ainsi que des actions impliquant le combat à mains nues — Frapper, Projeter, etc. — ou Se dépasser sont diminués de un par dose ingérée.
Culpabilité	La victime est rongée par le remords et la culpabilité au point d'être prête à tout pour se faire pardonner. Elle se livre à des actes humiliants — actes de masochisme, confession en public… — afin d'assouvir son besoin de repentir.
Désir	Le suc décuple la libido de celui qui l'ingère. Ce dernier n'a plus qu'une obsession : réaliser ses fantasmes.
Idéalisme	Ce suc induit un sentiment de naïveté et de confiance excessive qui rend le drogué crédule et facile à manipuler. Cela se traduit par ND –2/dose pour les actions visant à embobiner la victime — baratiner, amadouer, etc.
Peur	Un sentiment de terreur incontrôlable s'empare de la victime — un test de stress Très Difficile correspondant à une situation horrible (*cf. La santé*) est immédiatement effectué (*cf. Le stress*). Tant que dure l'effet, il est impossible à la victime de communiquer.
Sérénité	La clarté d'esprit induite par le suc baisse le ND des actions demandant de la concentration d'un niveau.

Le joueur doit préciser l'émotion choisie à l'achat de l'effet ubik. Le non-A doit produire cet effet sur une cible — à portée — qui éprouve l'émotion en question. S'il réussit, cette dernière se met à vomir des vers blancs — environ un litre — chargés de Substance-Mort et de son émotion. Le non-A doit récupérer, puis broyer ces vers pour obtenir 1D10 doses de suc émotionnel. Il suffit ensuite d'injecter — avec une seringue ou en le mélangeant au sang — ou de faire ingérer une dose à une personne pour qu'elle subisse l'émotion pour une durée imposée par l'effet ubik.



Certains non-A voient dans l'Au-delà l'âme, et parfois même la conscience de l'univers.

Des contrecoups schizogènes

Les contrecoups schizogènes sont classés par catégories de Domaines non-A. Cette liste n'est pas exhaustive, le MJ est invité à inventer ses propres contrecoups ou à modifier ceux proposés. Il est notamment possible de faire subir les contrecoups aux joueurs et non à leurs Résistants — par exemple en subtilisant leur D10 ou en vidant leur verre pendant qu'ils ont le dos tourné… Évidemment, il s'agit de ne pas aller trop loin et de respecter la liberté de chacun. Tout individu doté d'une Fracture fera l'expérience de contrecoups schizogènes en rapport avec celle-ci. Celui qui n'en a pas et qui est le témoin d'un phénomène de 5 SM en développe une en rapport avec ses visions. Le rythme et l'intensité des contrecoups schizogènes que peut vivre un individu sont fixés dans le tableau en page 166.

Matériel actif

APPARTEMENT ESTOMAC
L'appartement de la victime se transforme brutalement en un gigantesque tube digestif, puis développe progressivement des organes. En se décollant, le papier peint révèle un mur muqueux qui suinte, le plancher se ramollit, la moquette se transforme en villosités intestinales, etc. Il n'est pas rare que les objets ou les individus présents à l'intérieur subissent des dommages dus aux sucs gastriques — et au voisin du dessous de se plaindre des fuites…

CÉCITÉ SÉLECTIVE
La victime ne perçoit plus une catégorie d'êtres ou de choses — les enfants, les vêtements bleus, les portes, les revolvers, les automobiles, les objets de technologie Étrangère, etc. — liées à ses goûts ou à son passé.

HOSTILITÉ INSTINCTIVE
Les gens se sentent mal à l'aise vis-à-vis de la victime du contrecoup. Ils ont du mal à réprimer une hostilité instinctive à son égard. Les animaux — les humains exceptés —, quant à eux, agressent systématiquement le personnage.

INVASION
Une impressionnante colonie de cancrelats suit la victime à la trace. Ils envahissent ainsi systématiquement les lieux par lesquels elle passe.

INVISIBILITÉ SÉLECTIVE
Tant que dure ce contrecoup schizogène, sa victime est invisible aux yeux d'une catégorie d'êtres vivants — Gangrenés, non-A, agents de la Paix, ses amis, etc. Si elle est un Résistant et qu'elle est invisible aux résistants, les autres joueurs doivent être mis dans la confidence et ne plus faire attention à lui.

MUR DU SILENCE
La victime est désormais la seule à entendre les bruits qu'elle produit : ses paroles, ses bruits de pas, de mastication… C'est comme si elle n'existait plus aux « oreilles » des autres.

STASE SALVATRICE
Les blessures de la victime ne guérissent plus — et ne peuvent donc pas être soignées —, mais elles ne s'aggravent plus non plus. Néanmoins, de nouvelles peuvent apparaître.

SURDITÉ SÉLECTIVE
La victime est insensible à certains sons. Il peut s'agir des voix humaines, de la musique, des bruits de voiture… Dans sa tête, ces bruits semblent couverts par un bourdonnement, comme si un essaim invisible la hantait. Certains sont allés jusqu'à s'arracher les cheveux pour trouver les insectes qui bourdonnaient sous leur crâne.

Matériel passif

LA MORT EN FACE
La victime perçoit tous les organismes vivants et les objets tels qu'ils seraient s'ils étaient morts ou en ruine. Les corps humains lui apparaissent putréfiés, les fleurs fanées, les bâtiments en ruine, les papiers peints déteints et décollés, etc.

ODEUR DE MORT
La victime sent la charogne. Son corps est atteint de nécroses localisées particulièrement douloureuses et répugnantes. Le ND de toutes ses actions est majoré d'un.

PASSE-MURAILLES
La victime devient partiellement immatérielle. Elle peut traverser les surfaces horizontales et ne peut plus être affectée par les sources de dommages physiques, mais elle est incapable de manipuler un objet ou de manger tant que dure ce contrecoup... Les seules choses qu'elle soit capable de toucher sont les cadavres putréfiés et les mourants.

PORTEUR DE PESTILENCE
La victime ne peut plus toucher de végétaux, ni de choses organiques et non vivantes — la viande, les cadavres, etc. En effet, ceux-ci flétrissent et pourrissent au moindre contact physique — si la victime met des gants pour ingérer de la nourriture, le contact avec sa bouche pourrira cette dernière.

Immatériel actif

APPARITIONS
La victime voit et entend les fantômes environnants. Pire, elle est incapable de les distinguer de la réalité. Cela n'implique pas qu'elle peut communiquer avec eux.

DISRUPTION
Par sa simple présence, la victime provoque des variations sensibles de la température et de la tension électrique — chaud et froid, coupure d'électricité, ampoules qui grillent, etc. Sa présence parasite également les lignes téléphoniques. Ainsi, le photofluide retransmet des conversations datant de plusieurs années ou des bruits provenant de l'Au-delà.

EFFET REBELLE
Un non-A victime de ce contrecoup schizogène perd le contrôle des effets ubiks qu'il lance. Il se peut que les paramètres soient modifiés, qu'ils se produisent avec un décalage de plusieurs heures ou que les victimes ne soient pas celles souhaitées...

INTERFÉRENCES D'OUTRE-TOMBE
La victime n'entend plus les autres hommes. Au lieu de cela, elle perçoit juste un bourdonnement ou un sifflement et des voix d'outre-tombe liées aux lieux dans lesquels elle se trouve. En terme de jeu, le joueur doit se boucher les oreilles et lire sur les lèvres de ses camarades et du MJ lorsque PJ et PNJ s'adressent à lui.

INTRUS INSECTOÏDE
Un objet de la vie quotidienne de la victime se transforme en un insecte géant, dégoulinant de chitine et gémissant. Ainsi, une machine à écrire peut se transformer en scarabée, un réfrigérateur en mille-pattes, un revolver en scorpion... Celui-ci adopte le principal trait de caractère de son propriétaire, mais est toujours particulièrement bavard. Il est capable de percevoir le niveau de Schizoïde des personnes qui l'environnent. Aux yeux du commun des mortels, il apparaît comme un objet tout à fait normal.

POSSESSION FRAGMENTAIRE
La victime du contrecoup est ponctuellement possédée par des fragments de mémoire flottant dans l'Au-delà. Elle reproduit des actions d'un défunt.

RUPTURE PHYSIQUE
La victime est en rupture avec le réel. Elle n'est plus sensible à la gravité, a le mal de mer alors qu'elle est sur terre ou repousse tous les objets qu'elle tente d'attraper comme deux aimants de même polarité.

Immatériel passif

AMNÉSIE SÉLECTIVE
Un souvenir ou une catégorie d'information est temporairement effacé de la mémoire de la victime. Il peut s'agir de l'adresse de son domicile, de l'identité de ses amis ou de ses parents, des Compétences relatives à l'accomplissement de son travail, du code de la route, etc.

COMPRÉHENSION
Le personnage ne comprend plus aucun langage. Écrits ou parlés, ceux-ci lui sont totalement incompréhensibles. En revanche, il est capable de lire les émotions sur les visages de ses interlocuteurs. De plus, il est soudain capable d'interpréter les mouvements des insectes et de sentir leurs phéromones.

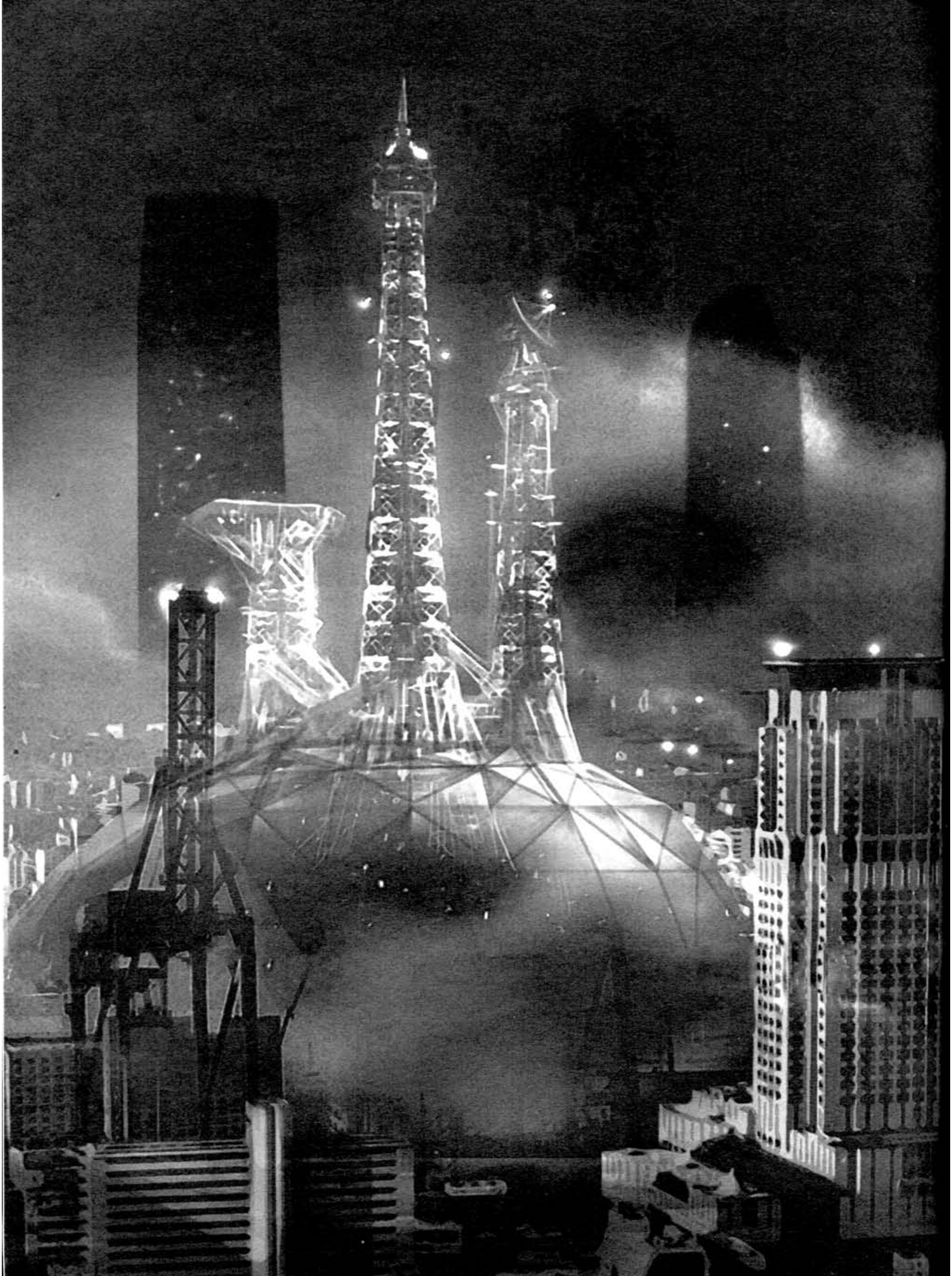
CRISE D'IDENTITÉ
Ce contrecoup schizogène fait temporairement disparaître toute trace de l'existence d'une personne, non seulement dans les fichiers administratifs, mais aussi dans la mémoire de ceux qui la connaissent. Si la victime est un Résistant, le MJ doit en informer les autres joueurs.

LA DISPARITION
La victime oublie l'existence des « e ». Elle ne peut plus les employer à l'écrit comme à l'oral. S'il s'agit d'un joueur, celui-ci est invité à appliquer cette règle lors de ses échanges avec les autres joueurs. Chaque fois que le joueur ne respecte pas cet interdit, son personnage est victime de contractions abdominales et vomit un flot de bile dans lequel pataugent gaiement quelques insectes.

ENNEMI IMAGINAIRE
La victime est harcelée par un personnage. Celui-ci le suit, lui laisse des messages sur son photofluide, lui envoie des courriers, etc. Le problème est que ce personnage n'existe pas, il est né de la psyché de la victime. Les messages que cette dernière reçoit n'existent pas ou ont été créés de sa main.

LAPSUS RÉVÉLATEUR
Comme prisonnière d'un cauchemar, la victime de ce contrecoup est contrainte de dire la vérité lorsqu'elle devrait mentir et obligée de mentir lorsqu'elle souhaiterait dire la vérité. C'est au MJ de faire ressentir ce contrecoup schizogène à sa victime si celle-ci est le Résistant. En effet, il lui suffit de dire que le personnage a dit le « contraire » de ce qu'il souhaitait dire.

QUIPROQUO MÉMORIEL
À la différence d'Amnésie sélective, le personnage n'oublie pas, mais mélange ses souvenirs. Ainsi, il confond l'adresse de son bureau avec celle de son domicile ou sa propre identité avec celle de son frère, etc.



« L'univers est une gestalt, une substance unifiée sans division, entre vivant et non-vivant, être et non-être. Un vaste maelström constitué d'énergie, et non de particules discrètes ! Sous-tendant l'apparence purement artificielle des objets matériels, il y a un monde de la réalité ultime : une immensité indifférenciée faite d'énergie pure. N'oubliez jamais cela : l'objet n'est pas la réalité. C'est la Première Loi [...]. »

• Non-O (1953), Philip K. Dick •

La technologie Étrangère fut apportée par des êtres venus de l'espace et qui ne sont pas des hommes. Ce point ne fait aucun doute : les hommes ne sont pas à l'origine des réalisations issues de cette technologie, quelle que soit son origine. Elle vient à certains génies scientifiques... Et probablement aussi à des hommes moins bien formés, qui se trouvent incapables de développer les concepts à peine compréhensibles qui leur son transmis, faute de disposer des connaissances nécessaires. Les moyens par lesquels ces idées sont transmises ne manquent pas, mais tous impliquent un élément fondamental : jamais les extra-terrestres n'ont écrit ou envoyé quoi que ce soit eux-mêmes. Ils ont toujours offert des idées, parfois des plans entiers, mais pas de support matériel.

C'est au contacté de retranscrire ces plans ou de s'en souvenir... voire de les comprendre, pour les véritables génies.

En revanche, les méthodes pour transmettre les connaissances varient très largement, depuis une implication directe et visible des Étrangers, jusqu'à une transmission complètement imperceptible, probablement télépathique et inconsciente. C'est le cas le plus fréquent, et aussi le plus difficile à repérer car la seule trace, la seule preuve, est l'idée elle-même, dont le scientifique ne peut comprendre l'origine mais dont il est certain qu'elle n'est pas de lui.

PANORAMA GÉNÉRAL

Á quoi ressemble un objet Étranger ?

Bien qu'étant extrêmement avancée, la technologie Étrangère n'est que concepts et idées. Elle possède certes des contraintes de fonctionnement, mais elle n'existe pas vraiment, en tout cas jusqu'à ce que des hommes décident de créer, à partir de ces concepts et de ces idées, un objet, un appareil qui les exploite. Les hommes lui donnent donc une apparence conforme à leurs goûts. Les stratoplaneurs ne ressemblent donc pas à des engins futuristes issus de votre temps, lecteur, mais de l'imaginaire d'un homme qui vivait en 1950. Ils ressemblent à d'immenses avions à hélice, entièrement chromés, avec une forme proche de celle d'une forteresse volante : des ailes droites, beaucoup de surfaces vitrées, à l'avant et à l'arrière, mais à une échelle démesurée.

D'une manière générale, les savants des *twisted 50s* vénèrent par-dessus tout le chrome, les ailerons profilés et les formes aérodynamiques. En dépit de l'énorme progrès scientifique que représente la technologie Étrangère, les inventeurs qui en utilisent les concepts sont ancrés dans leur temps et ont du mal à faire face à cet afflux de nouvelles idées. La seule solution dont ils disposent consiste à dissimuler l'étrangeté de ces idées qui ne leur appartiennent pas sous le vernis de leur propre culture.

Il s'agit aussi d'un parti pris des agences ; celles-ci préfèrent cacher leur manque de connaissances et leur faible maîtrise de ces technologies, en dissimulant l'avancement scientifique insoutenable qu'elles impliquent sous une apparence « normale » pour leur époque. C'est, entre autres, pour cette raison que la technologie Étrangère est également appelée ultratechnologie : il s'agit effectivement d'une technologie « trop » avancée.

Ce qu'il peut faire

Un objet Étranger, en dépit de l'aura mystique et surnaturelle qui entoure ce type de réalisation, n'a rien de magique. Certes, ce qu'il permet de faire est incroyable pour l'homme de la rue, au point que l'administré moyen n'a qu'une idée vague, lointaine et souvent très sous-estimée des progrès que les Étrangers ont permis de réaliser. Pourtant il ne s'agit que d'une machine, un appareil mécanique, un système mettant à profit des principes physiques ou chimiques envoyés par les Étrangers.

Dans la pratique, il n'y a pas de limites aux possibilités offertes, si ce n'est celles que la technologie permet d'imaginer. Ainsi, faire coexister matière et anti-matière est impossible — c'est en totale contradiction avec les lois physiques —, mais rien n'empêche d'imaginer un principe de téléportation.

L'ULTRATECHNOLOGIE ET LES AGENCES

Pour les agences, l'ultratechnologie est la solution à tous les problèmes. Confrontées à une difficulté qu'elles ne parviennent pas à surmonter par les voies ordinaires de la bureaucratie, elles se contentent d'espérer que quelqu'un développera un concept susceptible de résoudre le problème. Cette conception a connu quelques succès, notamment pour ce qui est de contenir l'invasion russe. Les constants progrès de la technologie des agences dans le domaine militaire — comme l'utilisation de strato-plaineurs équipés de bombes à probabilité — confirment qu'une poignée de techniciens peut contrecarrer les tentatives d'invasion en pressant judicieusement quelques boutons, et ce malgré la nette supériorité numérique et l'équipement individuel de meilleure qualité déployés par Novaya Rodina.

Par ailleurs, les agences appliquent une politique de contrôle très stricte pour éviter les fuites technologiques au profit des Russes, tout en maintenant leur emprise sur la population. Dans la mesure où certains prototypes pourraient, par exemple, permettre de donner la jeunesse éternelle, il serait extrêmement dangereux que l'administré lambda vienne à en connaître l'existence en suivant de près l'actualité scientifique. Les engins des Étrangers sont donc soigneusement bridés, analysés, surveillés et mis au secret, afin d'éviter des débordements fâcheux.

LES RÈGLES

La conception

Disjoncter

Disjoncter consiste à établir, d'une manière ou d'une autre, le contact avec les Étrangers. Le processus est très personnel et varie grandement selon les personnes. Les agences n'en privilégient d'ailleurs aucun, tant que les résultats sont au rendez-vous. Certains se contentent de méditer ou de réfléchir longuement ; d'autres y ajoutent le jeûne, des exercices physiques et spirituels, tels que mantras, positions de yoga ou simple relaxation musculaire, en passant par des massages et des séances de « surinformation » devant une dizaine d'appareils de photofluide branchés sur des chaînes d'information.
Le résultat varie grandement en fonction de la méthode et, surtout, des Étrangers. Ces derniers peuvent tout aussi bien venir expliquer personnellement les concepts, qu'envoyer un message télépathique ou même inscrire directement les idées dans le cerveau du chercheur. Une fois cette première phase terminée, la personne qui vient de disjoncter ne fait que commencer le long travail de mise au point qui aboutira, peut-être, à une révolution technologique. Le problème essentiel de cette première opération est que le scientifique n'a qu'un contrôle restreint sur les événements.

Et en pratique ?

En termes de règles, seuls les Résistants dotés du Trait « Contacté » ont la capacité de Disjoncter avec succès. Le MJ peut décider à n'importe quel moment qu'un personnage disjoncte ; **mais nous ne saurions trop insister sur le fait que cela doit rester très rare** et intervenir surtout lorsque le syndrome d'Haussmann progresse. Dans ce cas, si le Résistant est dans les circonstances adéquates et qu'il peut appliquer sa méthode — il n'a pas besoin de se tenir prêt, simplement de pouvoir se mettre au travail selon ses procédés de « *disjonctage* » — il « reçoit » des concepts Étrangers. Le MJ décide dans quel(s) Domaine(s) se situe le concept envoyé par les Étrangers et son niveau d'Avancé (voir plus loin), à charge pour le Contacté d'imaginer à quoi servira cet ensemble de Domaines, **en les utilisant tous** — et non pas une partie ou en en rajoutant d'autres qu'il connaît. Le MJ peut les désigner de n'importe quelle manière, que ce soit en tirant au hasard parmi les Domaines de la technologie Étrangère, ou en choisissant ceux qui lui paraissent les plus appropriés, voire en désignant ceux qu'il préfère. C'est ensuite le bon sens qui devra primer pour l'« assemblage » de ces Domaines en un concept d'appareil. Ainsi, un strato-planeur, comme son nom l'indique, n'a pas besoin d'une source d'énergie spéciale. En revanche, un laser de combat ne peut pas s'en passer, à moins qu'il n'exploite directement la lumière ambiante.

Qui disjoncte ?

La question reste posée quant à savoir si seuls des individus exceptionnels, possédant un don ou une qualité spécifique, peuvent « intercepter » des concepts Étrangers ou si n'importe qui peut disjoncter efficacement.
Il n'en reste pas moins que deux faits essentiels ont été établis :

- Tout le monde peut essayer d'obtenir un début de contact, une sensation diffuse d'étrangeté, l'impression de toucher quelque chose de complètement inconnu, qui ne ressemble à rien de concevable par l'homme, au point d'être pratiquement insoutenable. Seuls quelques élus en retirent des idées ou des concepts technologiques. **En termes de règles,** seuls ceux qui ont été « Contactés » ou « Contactés par hasard » (*cf. Les Traits*) peuvent espérer obtenir un concept lorsqu'ils tentent un contact en disjonctant.
- Le fait de disjoncter donne une probabilité plus grande d'attraper le syndrome d'Haussmann — plus connu sous le nom de scorbut des caniveaux — et celui-ci progresse d'autant plus vite que l'on disjoncte souvent.

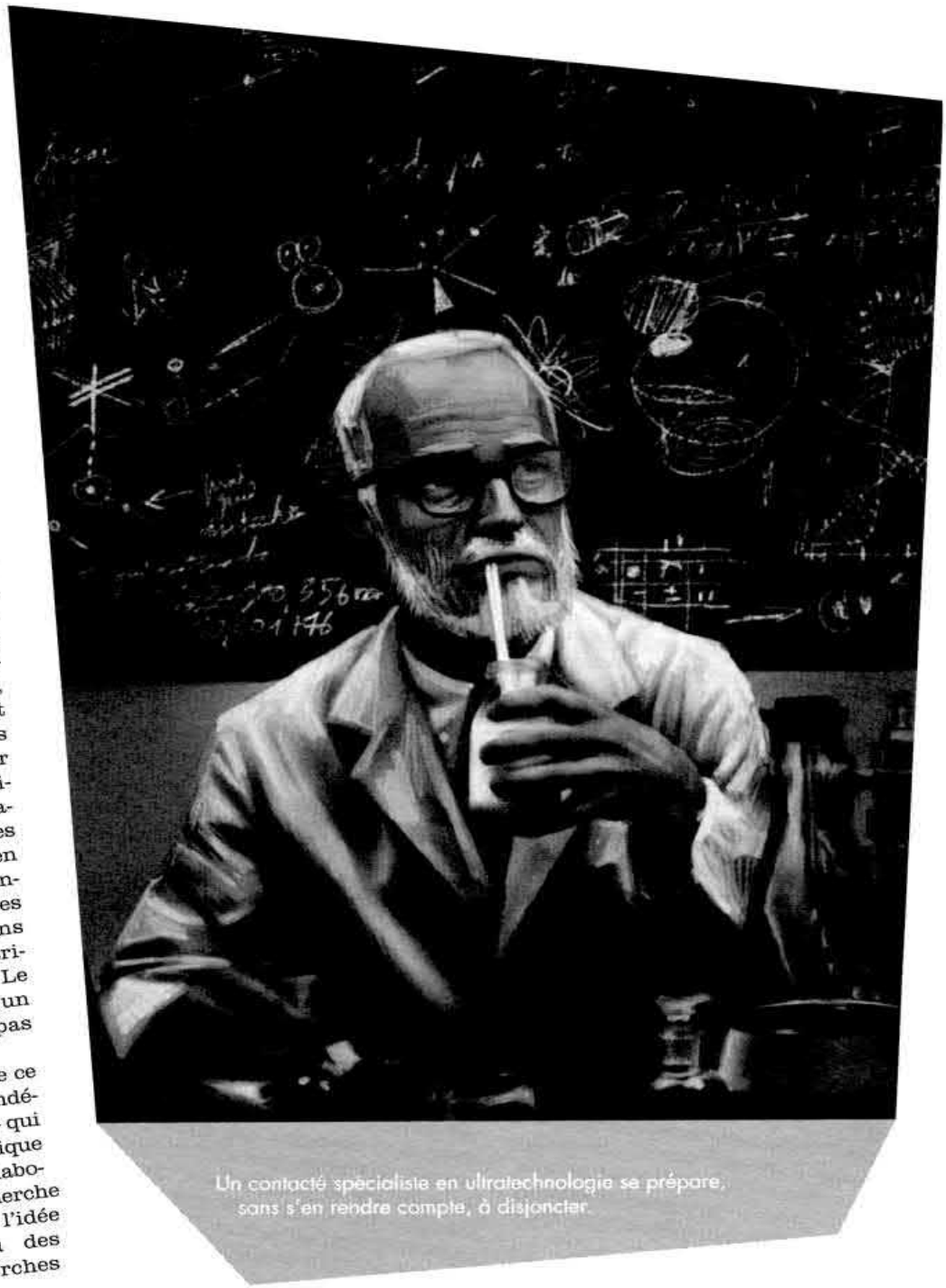
Contacté par hasard

Les personnages dotés de ce Trait commencent le jeu avec un niveau de Gangrené dépendant de l'objet en question — Peu Gangrené pour 1 point de Trait, etc..

Avancé et niveau technologique

Niveau d'Avancé	Niveau technologique
Pas Avancé	Et alors ? Technologie ordinaire. C'est le niveau par défaut des objets dans *RétroFutur*. Exemples : Automobile à essence, revolver, fer à repasser, etc.
Peu Avancé	Ha oui ? Niveau technologique du début du XXIe siècle. Exemples : Avion à réaction, pistolet-mitrailleur, machine à laver, etc.
Assez Avancé	Pas mal ! Les principes sous-tendant le fonctionnement de l'objet sont concevables, de même que la technique pour les exploiter, mais un obstacle technique devrait empêcher que cela fonctionne. Exemples : Strato-planeur, pistolet laser, autogyre, etc.
Avancé	Waow ! Imaginer les principes de fonctionnement est possible, mais on est loin de pouvoir seulement concevoir le dispositif qui, en pratique, permettra de réaliser ce genre de choses. Exemples : Téléporteur, arme ultragéométrique, équationneur médical, etc.
Très Avancé	... on en reste sans voix ; les principes permettant de le faire n'ont même pas été imaginés. Exemples : Système d'ubiquité, fusil à probabilité, machine à remonter le temps, etc.

Plus le concept est Avancé, plus il permet de réaliser des prouesses techniques impressionnantes. Cela n'implique absolument pas que, par exemple, une arme fasse des dommages plus importants ou soit plus précise, mais simplement qu'elle sera basée sur des principes physiques, chimiques ou biologiques d'autant plus... avancés.
Le tableau de la page précédente résume ce que représente chaque niveau d'Avancé.



Un contacté spécialiste en ultratechnologie se prépare, sans s'en rendre compte, à disjoncter.

Réaliser

Une fois le concept découvert, il reste encore à l'exploiter. C'est certainement la phase la plus délicate de la mise au point d'un appareil utilisant la technologie des Étrangers. En effet, les extraterrestres transmettent directement les informations sans prendre la peine de fournir un mode d'emploi ou une explication. L'ensemble des informations techniques concernant les appareillages et la théorie qui en sous-tend le fonctionnement viennent au Contacté comme s'il les avait conçus lui-même, sans s'encombrer de détails aussi triviaux que l'utilité de l'objet. Le contacté se retrouve alors avec un engin dont il ne peut même pas dire à quoi il sert.
C'est pourquoi la conception de ce type d'appareillage réclame, indépendamment de l'idée de base — qui est effectivement le fait d'un unique individu —, de disposer d'un laboratoire et d'une équipe de recherche afin de percer le secret de l'idée du génie scientifique... ou des dizaines d'années de recherches solitaires.

En pratique

Il s'agit de réaliser l'objet. Contrairement aux règles ordinaires, la technologie Étrangère est si complexe, si difficile à comprendre que, en plus du niveau d'aptitude, **chaque Domaine manquant** pour concevoir l'objet **est considéré comme une circonstance défavorable.**
La tâche est toujours initialement Très Difficile : la moindre faille dans les connaissances du scientifique devient donc un obstacle insurmontable à la réalisation de son objet, qui ne peut être conçu que dans des circonstances favorables. L'ampleur démesurée de cette gageure technique fait que, en dehors des complexes de recherche coûteux et gigantesques des agences, qui rassemblent des spécialistes de toutes les disciplines scientifiques, seuls quelques authentiques génies pluridisciplinaires sont capables d'exploiter les concepts dont ils disposent.

Exemple : *le professeur Von Braun décide de créer un missile à guidage laser. Le concept est Peu Avancé — il date du XXe siècle —, mais il réclame l'ultraaéronautique — dont dispose le professeur —, l'ultratechnologie d'armement et l'ultratechnologie laser, deux Domaines qu'il ne maîtrise pas encore. Il va lui falloir faire appel à des collègues car, pour l'instant, la tâche est plus que Très Difficile, les deux Domaines manquants lui valant un modificateur Très Favorable (ND ▸▸)!*

Le coût et la rareté

Posséder les Aptitudes nécessaires ne suffit pas. Il faut encore se procurer les matériaux indispensables, faire fabriquer les pièces à l'unité. Tout ceci est horriblement coûteux et réclame des fonds très importants.

Un gadget technologique Grand ou plus petit — de la moto jusqu'aux armes individuelles — est, au minimum, Très Cher. Les objets de taille supérieure, comme les strato-planeurs, les bombes à probabilité et les équationneurs médicaux, sont hors de portée d'un individu. Seuls les états et une poignée de richissimes milliardaires dont la fortune ne peut pratiquement plus être évaluée peuvent se permettre de les mettre en chantier… et encore, cela risque fort de les ruiner.

En second lieu, certaines pièces sont difficiles à trouver. Seul le MJ peut en juger, mais tout ce qui relève de la technologie d'armement, par exemple, n'est pas d'accès facile. Le niveau d'Illégal est le ND minimum des tests nécessaires pour se procurer les pièces indispensables, en plus des problèmes de coût — le fait de posséder assez d'argent pour acheter un affût de canon n'implique pas que l'on sache où s'en procurer un.

Très Illégal : armes de destruction massive — bombe, canon, char — et matériel nettement illicite — station d'écoute, presse à imprimer et planche à billets, laboratoire capable de synthétiser de la drogue.

Illégal : armes de guerre — fusil, arme d'assaut, grenade — et matériel illicite — micro-espion, faux billets, grande quantité de drogues.

Assez Illégal : armes légères — pistolet — et matériel pouvant être utilisé de manière illicite mais n'étant pas illicite en lui-même — outils de crochetage, clé de cryptage, drogues dures.

Peu Illégal : armes blanches, armes de défense — non létales — et matériel d'accès restreint — produits chimiques rares, drogues légères.

Le matériel courant — automobile, four, réfrigérateur — n'est **Pas Illégal**.

En panne !

ND du test responsable de la panne	Effet
Pas Difficile	L'engin ne fonctionne pas pendant quelques secondes — fausse alerte, il marche après avoir émis quelques étincelles.
Peu Difficile	L'engin fonctionne à un moment inopportun — le pistolet tire dans son holster ou lorsqu'il est braqué dans la mauvaise direction, la drogue s'arrête de faire effet puis reprend soudainement.
Assez Difficile	L'engin ne fonctionne plus — il faut le Réparer ou le Bidouiller, si c'est possible.
Difficile	L'engin ne fonctionne plus du tout — il faut le Bidouiller et il sera ensuite définitivement hors d'usage, si c'est seulement possible.
Très Difficile	L'engin explose ou tombe en morceaux. Il est définitivement hors d'usage et laisse des pièces partout, qui seront autant d'indices si quelqu'un de mal intentionné enquête sur les lieux de la catastrophe. Cela interdit toute réparation ou bricolage — il faudra retrouver un tiers des petites pièces pour effectuer une réparation. Dans le cas des drogues, non seulement elles ne font plus effet, mais elles provoquent des nausées violentes qui laissent effectivement des indices nauséabonds. Dans tous les cas, si une explication logique à ces dommages peut être trouvée — explosion, effets secondaires dévastateurs —, son utilisateur encaisse une attaque aussi Pénétrante que l'objet est Avancé, et qui occasionne trois points de dégâts.

Note : *le MJ est invité à adapter cette table aux situations qui se présentent.*

Les effets techniques des objets Étrangers

L'effet technique d'un objet Étranger est souvent total. Les armes susceptibles de tuer tuent, les substances régénératrices régénèrent toutes les cases de santé perdues, etc. Il n'est toutefois pas impossible d'imaginer un dysfonctionnement.

Attention ! Une arme ultrageométrique tranche les chairs mais ne tue pas — elle est prévue pour couper, pas pour tuer. En revanche, un fusil à probabilité, qui fait advenir les pires catastrophes, fait effectivement advenir les pires catastrophes. De même, un désintégrateur désintègre sa cible — elle est donc immédiatement tuée sans espoir de rémission d'aucune sorte, ne laissant sur le sol que ses vêtements. Un équationneur médical restitue toutes les cases de la ligne de vie et parfois rajeunit la cible, tandis qu'un modèle portable, moins puissant, restitue systématiquement quatre ou huit cases de vie.

Réparer et entretenir

Les engins issus de la technologie Étrangère réclament beaucoup d'entretien. Pour l'assurer, et en cas de panne, il faut utiliser tous les Domaines associés à l'objet, sous peine de travailler dans des circonstances défavorables. Ne pas connaître Réaliser ou Réactiver exclut toute tentative de réparation : l'engin est tout simplement incompréhensible.

Il est aussi difficile de réparer et d'entretenir l'objet que celui-ci est Avancé.

Enfin, **un test de Réactiver doit être réussi au début de chaque scénario** pour simuler l'entretien périodique. S'il est raté, l'objet, mal entretenu, est immédiatement victime d'une panne (voir plus bas).

En panne !

Un objet Étranger tombe en panne dès qu'un « 10 » est obtenu au D10

sur un test d'action où il est utilisé. C'est la faiblesse de la technologie Étrangère : certes, elle est très puissante, mais elle est mal comprise, mal mise en œuvre, et donc peu fiable. Les engins qui en sont issus sont d'éternels prototypes, jamais au point, jamais rodés.

Activer

Activer permet d'utiliser un objet Étranger. Le fonctionnement des appareils créés à partir de cette technologie difficile à maîtriser n'est jamais évident. Il faut donc faire un test avec Activer la première fois que l'objet est utilisé. En cas d'Échec, le personnage ne sait tout simplement pas comment fonctionne l'étrange machine qu'il a en main. Activer permet de reconnaître un objet comme étant issu de la technologie Étrangère et de savoir quels sont ses effets probables : devant un cachet de drogue Étrangère, par exemple, la Compétence Activer permet de comprendre l'origine et la nature du cachet, mais pas ses effets secondaires ou sa durée d'action.

Le ND du test d'Activer pour utiliser un objet Étranger est fixé par le niveau d'Avancé de l'objet.

Le syndrome d'Haussmann

La technologie Étrangère n'a peut-être aucun rapport avec le syndrome d'Haussmann ; en tous cas, les agences démentent fermement. Toutefois, ceux qui travaillent ou utilisent trop souvent les réalisations issues de cette technologie sont victimes d'un mal étrange. La médecine moderne — et même la médecine ultratechnologique — n'ont pas encore fourni de réponses claires au sujet de cette « gangrène mécanique » qui frappe les savants les plus renommés et les spécialistes des machines Étrangères.

Tout le monde en parle

Pour les agences, il ne fait aucun doute que cette épidémie est une manœuvre bactériologique russe. Pour les résistants, ce serait peut-être une tentative de contamination destinée à conduire l'humanité à une métamorphose — en extraterrestres ? — ou pour la détruire afin de laisser la place à ceux qui envoient ces idées. Les mafias ne se sentent pas concernées par ce problème. Les égarés y voient une conséquence inévitable du mode de vie des élites et du contact avec les « idées venues d'on ne sait où » et qui ne peuvent pas être supportées par les hommes, fussent-ils des génies. Pour les terroristes, c'est une belle réussite d'un autre groupe... Et, pour l'administré de la rue, c'est une nouvelle maladie à laquelle il échappe fort heureusement, car « ça n'arrive qu'aux autres ».

Quoi qu'il en soit, le mal frappe ceux qui sont trop souvent en contact avec les machines ou les idées Étrangères. Cette gangrène ronge leur corps d'une manière étrange et inattendue, non pas en les faisant pourrir sur pied, mais en les transformant lentement en machines, puis en objets inanimés. Certaines personnes se sont même fondues dans le décor, dans un morceau de mur ou de plancher, un réverbère ou une porte.

Le baron Haussmann donna son nom à cette gangrène, car il en fut la première victime reconnue.

L'évolution du syndrome d'Haussmann est mesurée par l'Attribut Gangrené. À chaque niveau de ce dernier, un individu manifeste les symptômes détaillés ci-dessous.

Peu Gangrené

- **Les symptômes physiques :** une altération superficielle, essentiellement esthétique, fait disparaître les signes évidents de bonne santé. Ainsi, la victime peut voir sa peau devenir grise et perdre tout éclat, ses yeux ne plus refléter la lumière ou ses cheveux virer au gris ciment de l'environnement quotidien de l'administré. Il arrive aussi que le grain de la peau devienne plus rêche ou que le corps cesse de dégager de la chaleur. On a aussi constaté des cas de disparition de la transpiration, et souvent le rasage ou la coupe des cheveux sont inutiles : plus rien ne vieillit ni ne change, superficiellement en tous cas, dans ce corps partiellement minéralisé. Des altérations lentes, plus profondes, continuent de manifester le vieillissement.
- **Les symptômes psychologiques :** la victime est atteinte d'une nette aversion pour le désordre, le chaos et tout ce qui constitue, de près ou de loin, un accroc dans un univers qu'elle veut le plus ordonné possible. Cela peut se manifester autant par un zèle fanatique à traquer les criminels que par un enlisement progressif dans une série d'habitudes de plus en plus détaillées et maniaques. Il ne s'agit pas forcément de respecter les règlements — tous les malades ne le font pas — mais plutôt de réglementer, de régler sa vie sur un mode prévisible et maîtrisé. La majorité des malades se tournent vers les règlements, mais certains se raccrochent plutôt à la marge.

Assez Gangrené

- **Les symptômes physiques :** les altérations physiques deviennent indéniables et même ceux qui n'y auraient pas fait attention ne peuvent manquer de les noter. Les veines se transforment en tubes et en tuyaux, les ongles tombent ou sont remplacés par d'épaisses plaques de métal. La peau se transforme en revêtement de béton craquelé ou en treillage métallique usé. Les signaux physiologiques ordinaires disparaissent, au profit de bruits mécaniques ou de cliquetis. Par exemple, les battements de cœur peuvent être remplacés par des ronronnements, des tic-tac ou des glougloutements de pompe. Les articulations ne craquent plus, elles grincent. Par endroits, la chair et la machine se rejoignent, une lutte impitoyable commence alors pour savoir qui de l'homme ou de la mécanique triomphera. Une lutte vaine car la maladie ne connaît ni rémission ni guérison. La chair noircit, se couvre de vergetures et de crevasses, suintant un mélange de sang et d'huile lorsque des mouvements brusques rouvrent des plaies qui ne cicatrisent qu'à moitié.
- **Les symptômes psychologiques :** le malade commence à recevoir des flashs des objets qui l'entourent. Ces derniers lui décrivent les réparations nécessaires, se plaignent du manque d'entretien ou, au contraire, se félicitent de leur état de fonctionnement. Le malade se met à considérer indifférem-

ment les appareils mécaniques et les personnes. Il demande l'heure à sa montre, propose à sa voiture de démarrer, etc. Le pire est sans doute que les objets répondent effectivement : sa montre lui donne l'heure sans qu'il la regarde, sa voiture démarre sans qu'il utilise la clé de contact. En ce qui concerne les émotions, le malade voit sa palette de sentiments réduite aux extrêmes : l'agacement lui est inconnu ; au mieux, il peut ressentir de la colère si on l'énerve vraiment. La joie n'existe plus, seule l'extase peut lui faire ressentir un sentiment de bonheur, etc.

Gangrené

Tout Résistant qui atteint ce niveau ne peut plus être joué.

- **Les symptômes physiques :** les fonctions vitales ont disparu ! Plus d'urine, mais de l'huile usagée, plus de sang mais du liquide de refroidissement. Le malade est désormais une machine plus qu'un homme, même s'il en garde la silhouette. Il est impossible de soigner la personne atteinte, la proportion de chair présente en elle étant réduite à quelques îlots nécrosés : il faut désormais la Réparer. Une terrible odeur de graisse et d'huile de moteur couvre le relent de pourriture qui émane de la dernière part de chair dans cette carcasse mécanique. Se nourrir revient à avaler suffisamment de métal et de plastique pour assurer le renouvellement des pièces mécaniques.
- **Les symptômes psychologiques :** le malade n'est plus qu'un mécanisme routinier incapable de renouveler ses comportements. Un changement, même mineur, dans la vie courante plonge le malheureux dans des abîmes de perplexité. Une fois parvenu à trouver une manière satisfaisante de reprendre sa routine, il n'en change plus, jusqu'au prochain problème. Les habitudes ainsi acquises se compliquent et s'imbriquent, faisant du moindre déplacement un imbroglio incompréhensible de détours et de comportements étranges, dus à des incidents inattendus qui ont été intégrés comme faisant partie de la routine. Quant aux sentiments, ils ont désormais disparu. Le visage du malade n'exprime plus rien que le vide d'un esprit qui fonctionne plus qu'il ne pense. Les agences donnent la chasse à ces malades. Pour leur apporter des soins ou pour les étudier ? La question reste posée.

Très Gangrené

- **Les symptômes physiques :** le malade arbore désormais des stigmates mécaniques ou électriques clairs qui le désignent plus comme un objet courant à forme humaine que comme un humain subissant une métamorphose. Il risque à tout moment de fusionner avec un mur ou un sol s'il vient à occuper la position adéquate ou même s'approche trop de ce en quoi il se métamorphose. Pour ceux qui ressemblent à un mur ou à un plancher, la fossilisation intervient très vite, sans espoir de rémission. Pour les autres, elle dépend surtout de l'attention que les agences leur portent. Ce phénomène est de très mauvaise publicité et les personnes atteintes à ce stade sont directement envoyées dans des hôpitaux spécialisés dont elles ne reviennent jamais…
  Les individus peuvent se transformer en tout et n'importe quoi, avec une préférence toutefois pour les objets qu'ils fréquentent le plus au quotidien. Les programmeurs de machines de Turing prennent lentement l'apparence de leurs machines, les mécaniciens celle d'un moteur ou d'une pièce mécanique, les balayeurs celle des sols qu'ils nettoient, les coursiers celle des couloirs qu'ils arpentent, etc.
- **Les symptômes psychologiques :** l'esprit de la victime est dans un état de délabrement terrifiant. Elle ne pense pratiquement plus ; elle n'est plus capable d'apprendre quoi que ce soit, mais se souvient avec une acuité parfaite de tout ce qu'elle a appris, vu et entendu… Les détails les plus infimes, autrefois enfouis dans la mémoire, remontent à la surface avec une précision toute mécanique. Elle n'a plus ni désir, ni volonté, mais continue d'agir comme elle le faisait avant d'achever ce stade de transformation, par automatisme, avec l'obstination bornée d'une machine stupide. Bien souvent, achevant de faire sombrer l'esprit des malheureux malades dans la folie, une espèce de symbiose s'effectue avec l'environnement urbain, comme s'ils *étaient* cet environnement. Ils deviennent capables de percevoir les déplacements des personnes, le lent délabrement des objets, les plans des structures urbaines, la logique des circuits électriques, d'adduction d'eau, d'évacuation des déchets, à l'échelle d'un quartier, aussi naturellement que nous percevons une piqûre d'insecte ou évaluons la justesse d'un accord dans un morceau de musique.

La fossilisation

Ce stade du syndrome de Haussmann se manifeste au-delà du niveau « Très Gangrené ».

- **Les symptômes physiques :** complètement fossilisé, le malade ne peut être différencié de l'objet en lequel il s'est transformé que par des détails : il n'a pas de marque ou de numéro de série, par exemple.
- **Les symptômes psychologiques :** c'est une machine, capable de fonctionner toute seule, mais mécaniquement programmée pour accomplir sa tâche… dans le cas où elle en a une (pour les malades les plus chanceux).

QUELQUES OBJETS ÉTRANGERS

Tous les objets Étrangers obéissent au format de description suivant : Une description de l'objet et de son utilité.

Fabricant : société qui produit l'objet ou personne qui en détient le prototype.

Avancement technique : le niveau d'Avancé, qui donne la majorité des ND pour entretenir et réparer les objets Étrangers.

Domaines : les Domaines nécessaires pour faire fonctionner, réparer et entretenir l'objet.

Coût : niveau de Cher en TUS / niveau de Cher pour le second marché.

Légalité : degré d'Illégal et ND pour se procurer l'objet en question.

L'ultratechnologie du quotidien

Désintégrateur domestique

Rarissime depuis que plusieurs réseaux terroristes ont découvert qu'il était possible d'en faire un usage très meurtrier, ces engins étaient censés répondre au problème des ordures ménagères et des déchets de toutes sortes. Il s'agit d'un gros cube de deux mètres de côté, dont une face est concave et s'orne de nombreuses mises en garde. Ce qui est posé dans le creux de cette face disparaît immédiatement. L'engin ne peut détruire que les objets directement en contact avec lui. C'est en effet la désintégration de la cible qui fournit à l'appareil son énergie.

Il est assez aisé de tendre un piège à quelqu'un en activant l'engin et en le dissimulant dans le sol. Si la personne marche dessus, elle est immédiatement désintégrée. Des mines à usage unique ont été construites sur ce principe. Les désintégrateurs possèdent tous une sécurité intégrée : si un objet de trop grande taille est posé dessus, il n'est que partiellement désintégré, tandis que les batteries du désintégrateur, en surcharge, fondent.

Fabricant : Krupps.

Avancement technique : Avancé.

Domaines : Ultraphysique et Énergie nucléaire.

Coût : Cher/Cher.

Légalité : Illégal.

Le photofluide

Le photofluide est la technologie de communication de l'avenir. Il se présente sous la forme d'un écran de trente centimètres de côté, empli d'un fluide vert visqueux. Lorsque l'appareil est allumé, ce fluide s'agglomère en parties plus ou moins sombres qui forment des images en teintes de vert. Le réseau est strictement chimique : les grandes stations du photofluide envoient, par un réseau de canalisations extrêmement complexe — les échangeurs sont issus de la technologie Étrangère — le fluide « chargé ». Celui-ci, une fois arrivé dans l'écran, forme les images. Il suffit de fermer le robinet d'admission pour que le fluide cesse de circuler et ne montre plus rien. En fermant la vanne d'évacuation, il est même possible d'obtenir un « arrêt sur image » peu stable et qui tend à disparaître rapidement.

Fabricant : Paradise Chemical.

Avancement technique : Peu Avancé.

Domaines : Ultrachimie.

Coût : Cher/Assez Cher.

Légalité : Pas Illégal.

Équationneur médical

Cette grosse machine, très gourmande en énergie, occupe une pièce entière. Sans être illégale, son fonctionnement est tenu secret, car si l'administré moyen apprenait qu'il peut cesser de vieillir en passant chaque jour quelques heures dans la machine, les agences se trouveraient dans une situation de guerre civile impossible à maîtriser, tout le monde essayant d'obtenir le contrôle d'un de ces trop rares engins.

L'appareil ressemble à un énorme poumon d'acier chromé, recouvert de serpentins de verre luisant. Lorsqu'un patient est introduit dedans, il produit un liquide vert dans lequel flottent des équations complexes. Si le patient se blesse ou subit un désagrément physiologique quelconque par la suite, il suffit alors de lui injecter ce liquide, qui remet son bénéficiaire dans l'état où il était en passant dans la machine. Cela soigne donc toutes ses blessures, instantanément, et cela le rajeunit même, en le remettant dans l'état physique où il était en passant dans l'engin. Malheureusement, le liquide équationnel est très instable et devient inutilisable au bout de vingt-quatre heures. Il existe des modèles plus primitifs, qui ne font que rendre huit cases de santé sans effet de rajeunissement. Ils sont Assez Avancés et Peu Illégaux.

Fabricant : Krupps.

Avancement technique : Avancé.

Domaines : Ultramathématique et Ultramédecine.

Coût : ne peut être acquis.

Légalité : Assez Illégal.

Strato-planeur

Le strato-planeur est le plus gros engin a avoir été envoyé dans les airs. Il en existe trois qui circulent dans la stratosphère, planant à des vitesses supersoniques dans l'air raréfié. On y accède en avion, à des endroits prédéterminés où le planeur ralentit : il suffit alors de s'y connecter pour être emmené jusqu'au prochain « point d'amarrage ». Il est possible de faire le tour du monde en moins de quarante-huit heures de cette manière.

Le strato-planeur est un gigantesque avion à ailes droites, entièrement fait d'acier chromé, couvert de dômes d'observation en verre. Seuls les plus riches peuvent s'offrir ce très coûteux moyen de transport. Le prix d'un voyage représente plusieurs mois de salaire d'un employé ordinaire.

Au cours des derniers mois, des travaux d'aménagement ont été effectués

Transmission d'écrits par photofluide

Le papier hyperbolique est une feuille de papier formée de triangles équilatéraux assemblés par la pointe, par sept. La forme « molle », concave, ainsi obtenue réagit au photofluide de manière inattendue : en la plaquant sur la surface d'un écran photofluidique, les traits, dessins et écritures portés dessus s'inscrivent dans le fluide. Il ne reste plus alors qu'à inverser les vannes pour expédier le fluide et une copie du document. Très rare, très difficile à utiliser et plus encore à entreposer, ce papier non euclidien est réservé à l'élite — agents Très Administrés.

sur tous les modèles afin de leur adjoindre une soute à bombes de contenance suffisante pour accueillir deux cents tonnes de bombes…

Fabricant : Lockeed-Boeing.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Aéro-ultratechnologie.
Coût : ne peut être acquis.
Légalité : Très Illégal.

Lunettes X Miratech

Ces grosses lunettes sont formées d'une binoculaire complexe protégée par deux demi-sphères de verre rouge à facettes, et d'une batterie portable de la taille d'un petit ballon. Elles permettent de voir au travers des murs et de tous les obstacles solides qui ne sont pas spécifiquement protégés contre elles. Elles ne peuvent pas percer les matériaux de plus d'un mètre d'épaisseur ni le plomb.

Fabricant : Miratech.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Ultraoptique, Ultraphysique et Énergie nucléaire.
Coût : Cher/Très Cher.
Légalité : Assez Illégal.

L'ultratechnologie des agences

Fusil à probabilité

Ce fusil ne tire aucune munition et ne fait pas de dommages lorsqu'il touche. Il provoque des catastrophes. Pour chaque coup qui porte, la victime obtient automatiquement un Échec sur sa prochaine action, quel que soit le résultat du D10 — et même s'il n'y a pas de test à faire. Le MJ est invité à lui infliger, en sus, des désagréments inattendus, depuis l'enrayement d'une arme jusqu'à l'accident mortel, suivant ce qui lui paraît le plus probable en fonction de la situation et le nombre de tir encaissés par la victime. Si une panne doit survenir, la ligne « Très Difficile » est consultée.
Le tireur et la victime n'ont aucun moyen de savoir que le coup a porté : le tir ne laisse aucune trace et ne fait aucun bruit.

Fabricant : Beretta.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Ultramathématiques et Ultratechnologie d'armement.
Coût : Cher/Assez Cher.
Légalité : Illégal.

Laser de combat

Le laser de combat prend donc la forme d'un fusil chromé, muni d'un embout de verre rouge, pourvu à son extrémité de quatre ailerons qui contiennent les systèmes de refroidissement, le tout étant d'une forme très profilée qui donne l'impression que l'engin pourrait voler. Il tire un rayon de lumière cohérente rouge capable de couper tous les matériaux connus. Le laser tire en rafales longues . Par ailleurs, chacune des rafales consomme une unique munition — et non dix, vingt, trente ou l'intégralité du chargeur.

Fabricant : Colt.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Lumière cohérente, Énergie atomique et Ultratechnologie d'armement.
Coût : Cher/Assez Cher.
Légalité : Illégal.

Armes ultragéométriques

Les armes ultragéométriques sont, moins que des objets, des méthodes pour les fabriquer. Il suffit d'une feuille de papier et du mode d'emploi pour en concevoir une. Par un système de pliage qui n'a rien à envier aux origamis, on transforme la feuille de papier en objet bidimensionnel. Incroya-

Fusil a probabilité

Précision : +1.
Pénétration : n.a.
Dégâts : n.a.
Mode de tir : CC.
Chargeur : infini !
Portée courte : 1 000 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Laser de combat

Précision : -2.
Pénétration : ignore toute armure.
Dégâts : 5.
Mode de tir : RL — le jet de lumière continue est équivalent à une rafale longue.
Chargeur : 300.
Portée courte : 50 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Armes ultrageométriques

Arme : tous types.
Précision : 0.
Pénétration : ignore toute armure.
Dégâts : 5.
Mode de tir : n.a.
Chargeur : n.a.
Portée courte : 5 m.
Dissimulation : Très Dissimulable.

blement tranchant, il coupe tout ce qu'il touche. Le mode d'emploi inclut essentiellement de ces *shurikens*, ainsi que quelques armes de lancer du même type : il est en effet géométriquement impossible de faire rentrer ce pliage dans un objet en trois dimensions — comme le manche d'une arme —: il le tranche et tombe au sol. Les scientifiques responsables de cette invention sont d'ailleurs conscients qu'ils ont perdu au moins une centaine de ces armes, qui ont « coulé » en tranchant le sol jusqu'au cœur de la planète. Bien entendu, ces armes sont à usage unique.

Fabricant : Mitsubishi Arms.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Ultragéométrie et Ultratechnologie d'armement.
Coût : Assez Cher/Assez Cher.
Légalité : Illégal.

DCGM1934A

Cette drogue, dite du « super-guerrier », se présente sous la forme d'un petit cachet blanc en forme de flèche. L'utilisateur s'injecte directement dans les veines un composé ultra-énergétique qui donne une vitesse de réaction surhumaine.

Une fois cette drogue absorbée, le bénéficiaire est considéré comme Très Rapide et a toujours l'avantage. Les effets se dissipent au bout de cinq minutes. Le personnage est alors envahi d'un épuisement total, qui le plonge dans l'inconscience pour les deux prochaines heures, à moins qu'il ne réussisse un test de Déterminé Très Difficile. S'il peut agir, il est considéré comme Pas Rapide, toujours pour les deux prochaines heures.

Fabricant : Pharmakorp.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Ultramathématique et Ultramédecine.
Coût : Assez Cher/Assez Cher.
Légalité : Assez Illégal.

DCGM1934B

Cette drogue dite du *berserker* se présente sous la forme d'un petit cachet rouge en forme de flèche. Il injecte directement dans les veines un produit qui anesthésie le sens de la douleur et le sens du danger. Sous l'effet de ce cachet, le personnage ne prend pas en compte les malus de blessures et réussit tous ses tests de Déterminé, sans avoir besoin de les faire. Le produit agit pendant une heure. Il n'a pas d'effets secondaires connus. En revanche, le personnage encaisse un point de dommages supplémentaire s'il en a pris au moins un, ce qui représente le fait que, sous l'effet de ce produit, les coups portés sont gravement sous-estimés et qu'il en a encaissé plus qu'il ne le croyait. Cela peut tuer l'utilisateur de la drogue s'il était Très Blessé.

Fabricant : Pharmakorp.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Ultramédecine.
Coût : Assez Cher/Assez Cher.
Légalité : Assez Illégal.

DCGM1934C

Cette drogue, dite du « lapin », se présente sous la forme d'un petit cachet vert en forme de flèche. Il injecte directement dans les veines un composé ultramathématique qui vectorise les muscles du personnage. Chaque fois qu'il se déplace, il parcourt automatiquement, en respectant les lois de la physique mais pas de la logique, cinq mètres de plus à chaque pas — un pas équivaut à un mètre environ. Il ne peut pas empêcher ce déplacement, sinon en restant immobile. Ces cinq mètres peuvent en devenir dix en prenant deux cachets, après quoi l'effet est mortel — le personnage explose en une gerbe de sang, désintégré par la vitesse de son déplacement. Le mouvement se fait comme si la distance parcourue à chaque pas était augmentée. Visuellement, cela donne l'impression que le personnage est flou et qu'il est à deux endroits en même temps : là où il devrait être — très flou — et là où il est effectivement — légèrement tremblotant, comme une image de photofluide mal réglée. Le déplacement du personnage est multiplié par cinq, ou dix avec deux cachets.

Fabricant : Pharmakorp.
Avancement technique : Très Avancé.
Domaines : Ultramathématique et Ultramédecine.
Coût : Assez Cher/Assez Cher.
Légalité : Assez Illégal.

Une équipe d'agents chercheurs de la Technologie Étrangère en train d'expérimenter de nouveaux concepts d'ultramédecine.

ZONE À ACCÈS RESTREINT

Si vous ne possédez pas l'accréditation nécessaire, ne lisez pas cette double page. *For MJ's eyes only!*

La recherche de pointe

Les agences, même au sein de leur propre personnel scientifique, ont des secrets et des projets que seule une élite connaît. Quelquefois, ce sont des bureaux si secrets que personne, en dehors de ceux qui y travaillent, ne sait quels en sont les objectifs. D'autres fois, quelques très hauts directeurs sont au courant. Et, enfin, il y a les projets B. Les projets B sont tous sous le coup d'un niveau de confidentialité qui repose sur un certain nombre de failles et de paradoxes des règlements. Ils sont financés et entretenus, parfois à grands frais, sans que nul ne sache à quoi ils correspondent… jusqu'à ce qu'ils aboutissent. Et encore, certains, bien qu'ils aient été achevés, n'ont pas donné de résultat sensible, ou en tous cas rien de compréhensible. D'aucuns voient derrière ces projets la main de H. Burroughs (*cf. Le Guide de RétroFutur*). Rumeurs et affabulations ? Peut-être, mais les initiales correspondent. Et qui d'autre que lui aurait monté une affaire aussi énorme en exploitant avec autant de finesse une connaissance encyclopédique des Règlements ?

Machine de Turing portable

Cet engin ne serait qu'une ébauche, mais on a vu certains officiels en transporter des prototypes pour des missions secrètes dont eux-mêmes ne connaissaient ni les tenants ni les aboutissants. De la taille d'une machine à laver, il pèse trente kilos et peut être déplacé — ce qui constitue un net progrès sur la version précédente. Quant à l'utilité ou aux performances de cette machine, la question reste posée, mais ceux qui ont pu l'approcher ont constaté les faits suivants : bien qu'elle consomme d'énormes quantités de cartes perforées, personne n'a besoin de les préparer à l'avance, elle le fait elle-même ; il faut juste un programmeur pour lire les résultats, qui sont aussi émis à l'aide de ces cartes. La machine possède une caméra et un micro. Il semble qu'elle puisse traiter les informations visuelles et auditives.

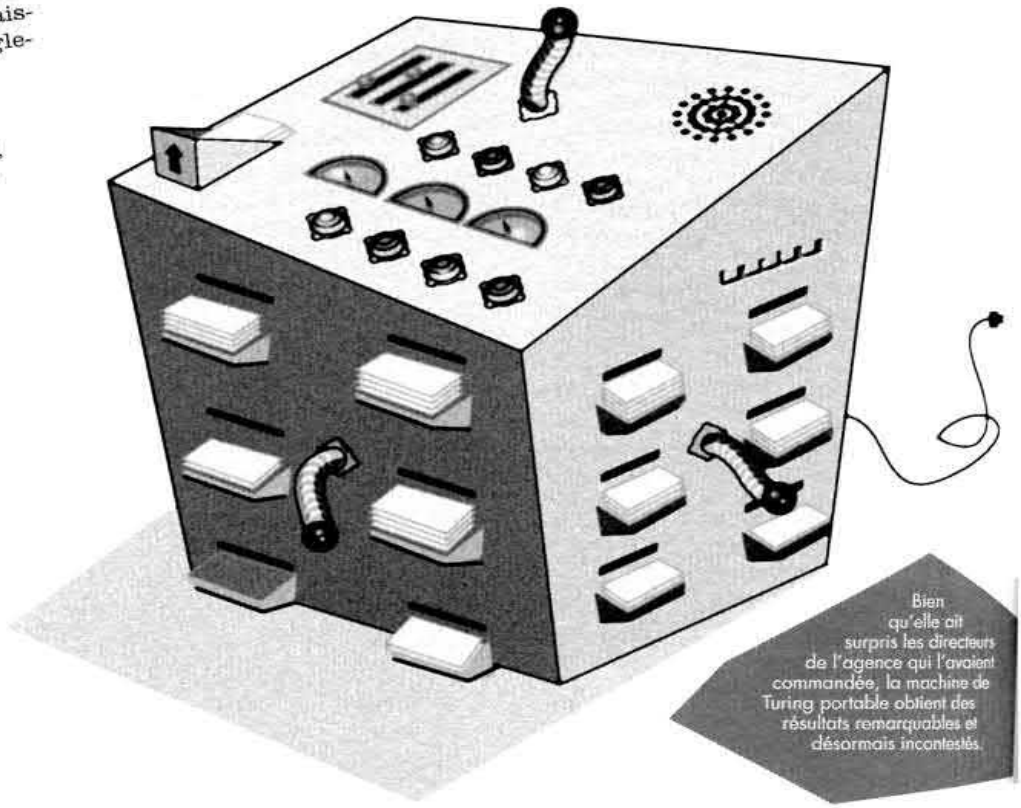
Fabricant : Inconnu.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Ultratechnologie optique et ultratechnologie de Turing.
Coût : Très Cher/Très Cher.
Légalité : Très Illégal.

Système d'attaque ABsMA « Sturmpanzer » type R (projet B)

L'Armure Blindée semi-Motorisée & Armée « Sturmpanzer » type R — l'initiale « R » n'est pas répertoriée dans le répertoire des abréviations des matériels des agences — a été développée en partie en Europole pour le compte de la CAA et assemblée à Paradise. De là, suite à des erreurs d'expédition en chaîne, des cargaisons ont été expédiées dans toutes les titanopoles du monde. Pour une raison inconnue, les pièces construites en Europole sont passées par l'Interzone. Là, un bureau qui n'était pas censé exister — et a disparu une fois le travail achevé sans laisser aucune trace de l'identité des ouvriers et des ingénieurs — s'est chargé de l'intégration-système. Si l'organisation de ce projet est incompréhensible, le résultat, lui, est tout à fait évident. Il s'agit d'une armure lourde, associant métal et plastique, dans des tons gris idéaux pour le camouflage urbain. Elle se compose d'une tenue panzer améliorée, comprenant également un casque avec amplificateur de lumière et des lunettes Miratech X, une oreillette et un masque à gaz relié à un sac rigide associé à l'armure. Ce sac contient également une radio longue portée et une réserve de cinq cents munitions pour l'arme standard associée à l'armure : une MG 42.

Il faut être particulièrement robuste pour porter cet engin — et donc être doté d'un des Traits suivants : Costaud, Endurant ou Solide — mais, en position de tir, il est pourvu d'un système de blocage des articulations qui permet de maîtriser le recul de la mitrailleuse. Toutes les troupes d'intervention d'élite des titanopoles ont adopté ce monstre technologique.

Fabricant : Inconnu.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Ultraoptique, Ultraphysique et Énergie nucléaire.
Coût : Cher/Très Cher.
Légalité : Très Illégal.



Bien qu'elle ait surpris les directeurs de l'agence qui l'avaient commandée, la machine de Turing portable obtient des résultats remarquables et désormais incontestés.

ABsMA
Sturmpanzer type R

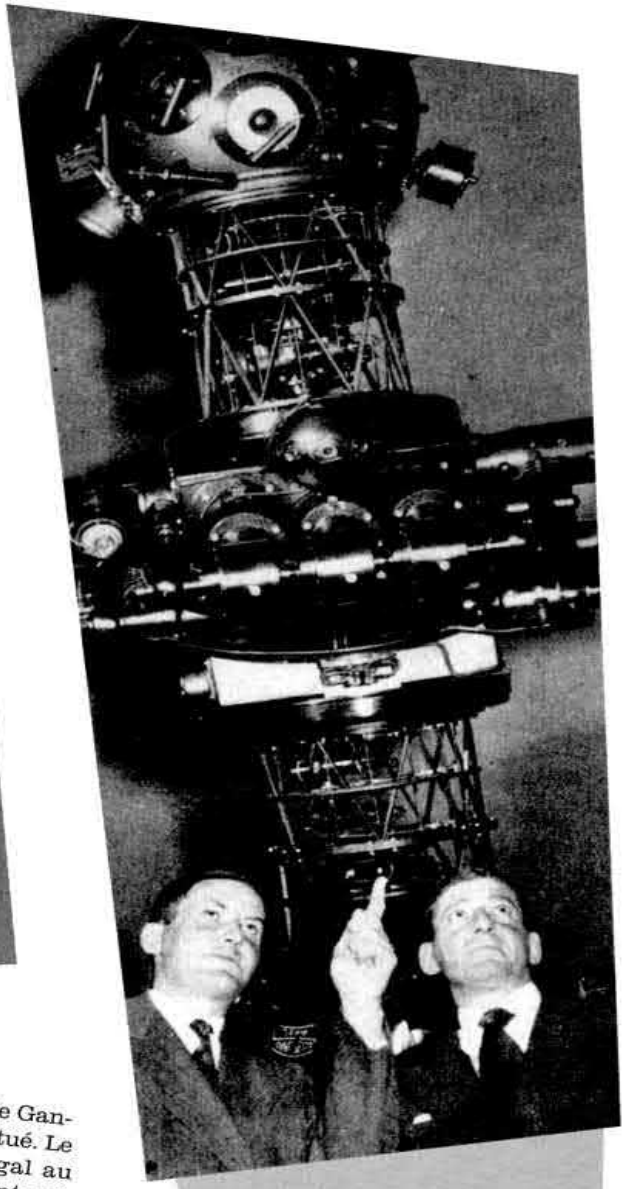
Objet de base : armure Panzer.
Taille : Grand.
Modularité : UltraModulaire.
Modules : lunettes Miratech X, amplificateur de lumière, réserve de munitions, masque à gaz, radio, MG 42 et support de mitrailleuse.
Place restante : 0.
Coût : Très Cher/Très Cher.
Dissimulation : Pas Dissimulable.

Armure : Peu Blindé, +1.

Arme : MG 42

Précision : 0 sur appui ; ▸▸ sans appui.
Pénétration : Pas Perforant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : RL.
Chargeur : 500.
Portée courte : 200 m.

Autres gadgets : les lunettes Miratech X sont le modèle standard décrit plus haut. Elles permettent, essentiellement, de tuer au travers des murs — la MG 42, de par sa puissance, l'autorise largement. L'amplificateur de lumière permet d'ignorer les problèmes d'éclairage. La radio a une portée de dix kilomètres. Le masque à gaz arrête toutes les substances toxiques connues des agences.



Deux contactés conseillers en ultratechnologie sur le point d'intercepter une amélioration Étrangère pour leur horloge atomique

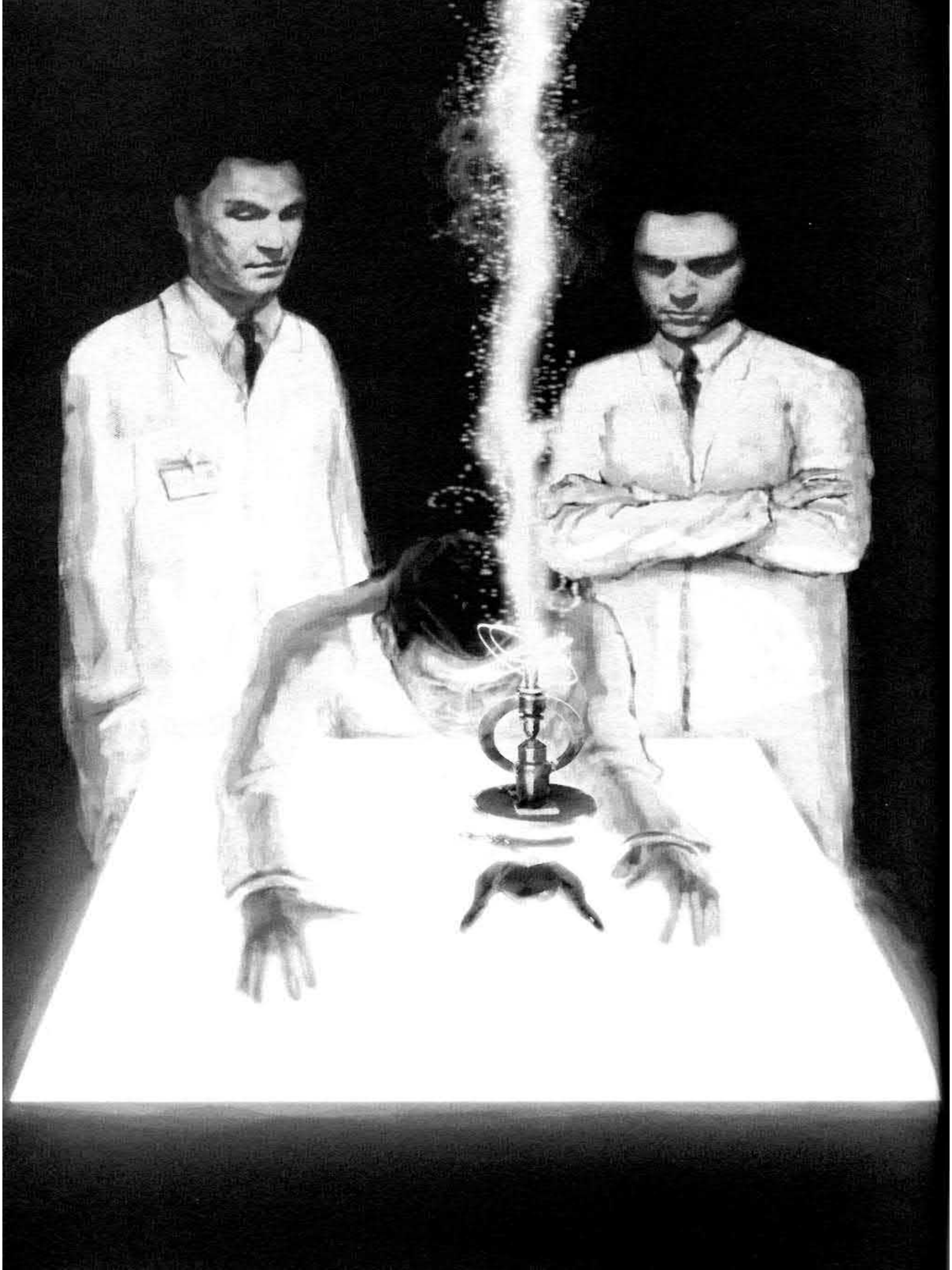
Le syndrome d'Haussmann

Cette maladie est véhiculée par la technologie Étrangère. Elle ne s'attrape pas en utilisant cette technologie, mais en se penchant sur son fonctionnement. Cela signifie, en pratique, qu'un personnage qui tire avec un laser de combat ne risque rien. En revanche, s'il se penche sur les principes de fonctionnement du laser, il s'expose directement à la corruption véhiculée par les principes envoyés par les Étrangers. Ceci intervient si l'individu tente de réparer l'engin, s'il essaye d'en expliquer le fonctionnement à quelqu'un ou s'il souhaite en concevoir un. C'est aussi le cas lorsqu'il s'injecte des produits issus de cette technologie. Chaque fois qu'un de ces cas de figure intervient, la gangrène mécanique peut progresser en tous ceux qui participent activement à l'opération ou se développer, tel un virus, chez ceux qui y avaient échappé jusque-là. Les simples témoins ne sont pas soumis à cet effet, à moins qu'ils ne tentent de comprendre ce qui est en train de se dérouler sous leurs yeux.

En termes de règles, un test de Gangrené est immédiatement effectué. Le niveau de Doué utilisé est égal au niveau d'Avancé de l'objet contaminant ; le ND est fixé par la table ci-contre. Si le test est un Échec, la maladie ne progresse pas ou ne se déclare pas. Si le test est une Réussite, l'Attribut « Gangrené » augmente d'un niveau.

Le syndrome d'Haussmann

Circonstance	ND
Assister sans participer (Le personnage cherche à comprendre, mais pas à aider)	Très Difficile
Participant actif (Le personnage Réactive ou Réalise, est inclus dans un modificateur de circonstance favorable pour un test avec Réactiver ou Réaliser effectué à plusieurs)	Difficile
Recevoir un concept Étranger et le comprendre, s'injecter une substance des Étrangers	Assez Difficile



La technologie russe n'a rien d'un simple phénomène de mode. C'est un mouvement de résistance contre l'uniformisation, contre le mode de vie qu'imposent les titanopoles. C'est aussi l'expression d'une révolte contre les ravages que font les machines à moitié comprises issues de la technologie Étrangère. Le plus beau « coup » médiatique de la propagande des agences fut sans conteste de la réduire à l'état de simple gadget, terme qui véhicule à la fois l'idée d'une utilité discutable, d'un fonctionnement aléatoire et d'objet superflu. En réalité, les citoyens de Novaya Rodina utilisent ces gadgets tous les jours. Ce mode de pensée technologique a révolutionné leur existence. Pour eux, le gadget est le quotidien et les objets coûteux, souvent illégaux, que produisent les agences, sont des *stranyé gadgetsky* — des gadgets Étrangers.

LE QUOTIDIEN DU GADGET

Le gadget russe n'en est pas un. Il part de la grande idée suivante : pourquoi, lorsque c'est possible, ne pas réduire l'encombrement et le coût de l'existence moderne en incorporant dans un même appareil plusieurs fonctions, complémentaires ou non, qui permettront donc, en un seul système, d'accomplir plusieurs choses ? C'est le théoricien et ingénieur Mikhail Timofeevich Kalashnikov qui, le premier, analysa le problème du confort « moderne » : puisque la modernité impliquait que ceux qui possèdent le plus de machines pour accomplir à leur place les tâches quotidiennes vivent mieux que les autres, dans un plus grand confort, la seule manière de rendre accessible ce confort consiste à baisser le coût des machines et/ou à les rendre polyvalentes…
De là est née la technologie propre à Novaya Rodina. Pourquoi acheter une machine différente pour faire la lessive, la vaisselle et laver les sols, alors qu'il est possible, simplement en faisant appel au mécanisme adéquat et à un soupçon de miniaturisation, de fabriquer un appareil qui ferait tout cela en même temps ?
Dans une maison russe, le nec plus ultra est donc de posséder le moins d'appareils ménagers possible, tout en ne perdant pas une miette du confort moderne apporté par ces mêmes appareils. C'est ainsi que sont nés les fours-réfrigérateurs-congélateurs-placards, les machines à laver la vaisselle, le linge, les vitres et les sols et ainsi de suite. Bien entendu, tout le monde n'a pas la possibilité d'acheter des gadgets aussi complexes. Il existe des versions moins compactes n'intégrant que deux ou trois fonctions.

Quelques grandes figures

MIKHAIL TIMOFEEVICH KALASHNIKOV

Né en 1919 d'une famille de paysans, il proposa son concept au savant Aleksandr Blagonarov en 1941. Dépourvu de formation technique autre que militaire — Kalashnikov avait servi comme mécanicien dans une unité de blindés —, il offrait, moins que des prototypes fonctionnels, une idée, un concept permettant de lutter contre l'influence grandissante de la technologie Étrangère. La consécration vint lorsque, après une formation plus approfondie ordonnée par le patriarche Raspoutine lui-même suite au rapport très élogieux de Blagonarov, Mikhail Timofeevich Kalashnikov proposa l'invention qui a donné à Novaya Rodina une certaine suprématie sur les champs de bataille ces cinq dernières années : l'avtomat Kalashnikov 1947 M4, plus connu sous l'abréviation AK47 (voir plus bas). Les agences elles-mêmes ont été forcées de reconnaître que, en ce qui concerne l'arme d'assaut individuelle, aucune de leurs réalisations n'atteint un tel degré de polyvalence — bien que le laser de combat possède certains avantages que l'AK47 n'a pas.
Mikhail Timofeevich Kalashnikov a reçu, pour l'ensemble de son travail, un nombre impressionnant de décorations. Il est actuellement à la tête des ateliers Kalashnikov, un des plus importants complexes industriels à l'est de l'Oural.

ALEKSANDR BLAGONAROV

Aleksandr Blagonarov est un scientifique formé à la mécanique et à la miniaturisation. À la tête de l'Académie d'Intendance de Dzerzhinsky, il commença une lente ascension vers les plus hautes sphères du pouvoir, mais se vit rapidement limité par son manque de connaissances en ultratechnologie.
Conseiller de seconde zone, sa spécialité — les problèmes technologiques non liés à la technologie Étrangère —, n'intéressait personne jusqu'à ce qu'il découvre Kalashnikov et sa grande idée. Il s'est alors propulsé au plus près du pouvoir. Le patriarche, enthousiasmé par cette solution à la lutte contre la lente imprégnation du pays par des coutumes importées des titanopoles, a mis en oeuvre des moyens très importants pour développer le concept de technologie multiple et modulaire. Le succès rencontré par Mikhail Timofeevich Kalashnikov dans la conception d'armes a permis à Aleksandr Blagonarov de devenir un conseiller influent, et plus encore, un homme très riche… dans l'avenir. En effet, il possède plusieurs millions de roubles d'intérêts dans des industries futures de Novaya Rodina.

PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT

La technologie russe connaît des limites et des règles que les ingénieurs tentent de dépasser toujours un peu plus.

Note : *les concepteurs de gadgets ne sont pas des savants, contrairement aux spécialistes de la technologie Étrangère, mais des ingénieurs. Leur rôle est, moins que d'imaginer de nouveaux principes permettant de décliner des machines nouvelles, d'exploiter des idées déjà existantes selon des déclinaisons inattendues. Dans ce monde où la moindre innovation scientifique peut s'avérer être un vecteur de corruption, de folie et de mort, les ingénieurs qui exploitent au mieux les ressources datant d'avant le Contact et les technologies maîtrisables sont une valeur sûre…*

Maîtriser la technologie

Le principe de contrôle, de maîtrise, implique des avantages et des inconvénients.

D'un côté, les gadgets russes sont à la fois sûrs et simples d'usage. Personne ne peut prétendre être incapable de faire fonctionner un appareil issu de cette technologie car il exploite des principes qui, d'un point de vue physique, font appel à des connaissances simples, maîtrisées depuis au moins une cinquantaine d'années. De la même manière, la recherche russe met plutôt en avant une simplicité d'entretien et un fonctionnement assuré. Il faut que l'engin ne tombe pas, ou peu, en panne et qu'il soit inusable. Pour les cas (rares) où il cesse de fonctionner, l'appareil doit être facile à démonter, à réparer et à remonter.

À l'inverse, la technologie russe laisse de côté des points peut-être moins essentiels mais non dénués d'importance. Par exemple, elle oublie souvent que, même s'il est utile, un objet peut aussi être beau. Dans le domaine du *design* et de l'ergonomie, les Russes ont encore d'énormes progrès à faire, sans parler de la mode, qui aurait été complètement — et volontairement — oubliée si les agences n'entretenaient pas le phénomène.

Par ailleurs, le fait de se restreindre à des champs de connaissance soigneusement maîtrisés et connus laisse de côté une certaine modernité et crée une grande résistance à l'innovation. L'autogyre, sans être vraiment issu de la technologie Étrangère, a des performances bien supérieures à celles des hydravions à décollage vertical de Tupolev… même si ceux-ci embarquent quatre cents personnes quand l'autogyre n'en transporte que quatre au maximum.

Une technologie multiple

La technologie russe multiplie les fonctions : plus une machine peut faire de choses différentes, plus elle est efficace. Elle peut aussi bien cumuler des fonctions évidentes que d'autres nettement moins prévisibles. Ainsi, s'il est concevable — et d'une utilité évidente — d'associer un réfrigérateur et une cafetière ou un aspirateur et une brosse à chaussures, ajouter une fonction tourne-disque à l'un ou l'autre est plus inattendu, mais pas forcément inutile — il est toujours agréable d'écouter de la musique en faisant le ménage ou en préparant à manger.

Une technologie modulaire

Dans le même esprit d'extrême polyvalence, la technologie russe tente de faire face, avec un minimum d'objets, à une multiplicité de situations : les systèmes de fixations universelles permettent d'ajouter des modules après coup, et donc d'altérer le fonctionnement de l'engin.

Ainsi, un simple emboîtement et deux branchements permettent au réfrigérateur-cafetière de faire du thé, de servir de machine à laver et de four, tandis que le parapluie-radio peut devenir, en plus, un récepteur de micro-espion. Il est également possible de supprimer des modules pour les remplacer par d'autres, ce qui rend encore plus polyvalente cette technologie finalement éloignée du gadget…

Une technologie miniaturisée

On fait tenir des choses étonnantes dans si peu d'espace… Du point de vue de la miniaturisation, cette technologie dépasse, par certains côtés, ce que notre XXe siècle est parvenu à produire. Ainsi, elle fait tenir un pistolet dans un briquet et permet qu'un réfrigérateur fasse aussi four.

LES RÈGLES

L'objet « de base »

L'objet « de base » sera l'élément central auquel des fonctions inattendues seront ajoutées. **C'est le premier mot qui définit l'objet « de base ».** Ainsi, un réfrigérateur-four-théière-machine à laver est, à l'origine, un réfrigérateur et en a la forme. Un fume-cigarette-pistolet a la forme d'un fume-cigarette, tandis qu'un fusil-fume-cigarette a la forme d'un fusil — mais il permet au tireur de fumer, bien pratique pour se détendre avant un tir difficile.

Les quatre facteurs

Grand

Ce facteur indique la taille de l'objet de « base » et permet de savoir ce qu'il est possible de mettre dedans — mais pas le nombre de fonctions — ou dans quoi il est possible de le mettre. Ainsi, s'il est concevable qu'un réfrigérateur fasse four, il est impossible — même avec cette technologie — de faire tenir un fusil dans un briquet. Ce facteur détermine également à quel point l'objet est discret, ainsi que son encombrement.

Les tailles sont définies comme suit :

- **Pas Grand** : tient sur un doigt (exemple : micro-espion) ;
- **Peu Grand** : tient dans une main (exemple : briquet ou pistolet) ;
- **Assez Grand** : nécessite les deux bras (exemple : fusil, four, tourne-disque, parachute) ;
- **Grand** : difficile à déplacer tout seul (exemple : réfrigérateur, moto, bureau) ;
- **Très Grand** : de la taille d'une automobile et au-dessus (exemple : automobile, ordinateur).

Ainsi, un pistolet est Peu Grand, on peut donc y dissimuler une grenade ou un micro-espion, mais pas un parachute.

Dissimuler un objet de taille inférieure dans un objet de grande

taille n'altère pas le fait que l'objet a désormais deux fonctions — cela influe en revanche sur son degré d'Illégal.

Les ND des actions de dissimulation d'un gadget sont fonction de la taille de celui-ci. Ainsi, un objet Grand est Difficile à dissimuler, tandis qu'un objet Pas Grand n'est Pas Difficile à camoufler.

Illégal

Les agences tolèrent tous les objets qui possèdent un degré d'Illégalité inversement proportionnel au degré d'Administré de la zone. Ainsi, une zone Très Administrée ne tolère que les objets normaux — c'est-à-dire Pas Illégaux —, tandis qu'une zone Peu Administrée tolère même les objets Illégaux, les zones Assez Administrées tolérant les objets Assez Illégaux.

La raison de ce degré d'illégalité est double : d'une part, l'antagonisme qui sépare les deux blocs et interdit aux agences de reconnaître la qualité ou l'utilité des produits russes ; d'autre part, le fait qu'acheter des produits russes implique de n'être pas satisfait des produits européens, ce qui est hautement suspect...

Degré d'illégalité

Illégal	Administré
Pas Illégal	Très Administré
Peu Illégal	Administré
Assez Illégal	Assez Administré
Illégal	Peu Administré
Très Illégal	Pas Administré

Pour chaque fonction ajoutée, un objet gagne un niveau d'Illégal ; certaines fonctions — comme le fait d'être une arme de guerre — impliquent un degré minimal d'Illégal — un fusil est toujours Illégal, même s'il fait seulement fume-cigarette. Il n'est pas possible, pour l'instant, d'intégrer plus de quatre fonctions dans un objet.

L'illégalité et la fonction des objets sont liées par les listes suivantes :

- Le matériel courant (voiture, four, réfrigérateur) n'est **Pas Illégal**.
- **Peu Illégal :** armes blanches, armes de défense (non létales), matériel d'accès restreint (produits chimiques rares, drogues légères).
- **Assez Illégal :** armes légères (pistolet), matériel pouvant être utilisé de manière illicite mais n'étant pas illicite en lui-même (outils de crochetage, clé de cryptage, drogues dures).
- **Illégal :** armes de guerre (fusil, arme d'assaut, grenade), matériel illicite (micro-espion, faux billets, forte quantité de drogues).
- **Très Illégal :** armes de destruction massive (bombe, canon, char), matériel nettement illicite (station d'écoute, presse à imprimer et planche à billets, laboratoire capable de synthétiser de la drogue).

Le coût et la rareté

Indexé sur le degré d'Illégal, cela fixe à la fois le ND pour se procurer l'objet, celui pour le marchander à un coût moindre que celui indiqué... et son prix, bien entendu.

Le prix d'un objet n'est pas fonction que de sa rareté — ce qui explique que cela soit décrit en dehors de son degré d'Illégalité. Le ND pour se procurer un gadget russe ainsi que son niveau de Cher sont égaux à son niveau d'Illégal.

Le bon sens doit toutefois présider à l'utilisation de cette règle. Certains objets, en dépit de leur illégalité, sont faciles à obtenir ou n'atteignent pas le niveau de Cher qu'ils devraient avoir.

Modulaire

Un objet « de base » peut être de Pas Modulaire à Très Modulaire, ce qui permet d'ajouter à l'objet en question de zéro à quatre autres fonctions. Chaque degré de Modulaire d'un objet d'une taille donnée offre la possibilité de mettre autant de fonctions dérivant d'un objet d'une taille inférieure que la différence de taille entre l'objet « de base » et l'objet second. Ceci n'invalide pas la règle voulant qu'on ne puisse mettre dans un objet « de base » un appareil d'une taille supérieure.

Détecter qu'un objet a des fonctions multiples

Identifier un gadget russe comme tel ou déterminer combien il peut avoir de fonctions et combien il en a effectivement réclame un test avec Bricoler, Réparer, Imaginer, Miniaturiser ou Modulariser, à un ND dépendant du niveau de Modulaire de l'objet.

ND	Niveau de Modulaire
Pas Difficile	Très Modulaire
Peu Difficile	Modulaire
Assez Difficile	Assez Modulaire
Difficile	Peu Modulaire
Très Difficile	Pas Modulaire

Exemple : *un parapluie (Assez Grand) est Très Modulaire et reçoit une radio longue portée (Assez Grande), puis un fusil (Assez Grand). Il reste deux places qui peuvent être utilisées, par exemple, pour mettre huit micros (Pas Grands, écart de deux niveaux, chaque micro vaut donc 1/4 de place). Impossible, en revanche, d'y mettre une moto...*

Modulaire

Modulaire	Fonctions possibles
Pas Modulaire	Uniquement celle de l'objet « de base »
Peu Modulaire	+1
Assez Modulaire	+2
Modulaire	+3
Très Modulaire	+4

ENTRETIEN ET CONCEPTION

Entretenir

Un gadget russe ne tombe jamais en panne. Cela signifie que le seul cas où cela peut intervenir est quand un « 10 » est obtenu sur le D10 en l'utilisant et que le MJ le décrète — les gadgets russes doivent rester fiables. **Remettre un gadget en marche réclame un test avec Réparer, Bricoler ou Bidouiller.** Plus il y aura de modules installés, plus ce sera difficile. Cela implique effectivement qu'il sera enfantin de réparer l'appareil une fois tous les modules retirés — mais il existe des situations ou ce n'est pas possible, par exemple en plein combat, alors que le fidèle AK47 vient de s'enrayer.

Changer les modules

Le principe des modules implique une interchangeabilité aussi grande que possible entre ces derniers. **Changer un module réclame donc de faire sauter la fixation et, le cas échéant, de débrancher les commandes. Cela ne demande pas de test, simplement de disposer au moins d'une de ces trois Aptitudes : Bricoler, Réparer ou Imaginer.** Les individus n'en possédant aucune n'ont pas la moindre formation, même la plus élémentaire, en mécanique et sont incapables de comprendre comment on défait la fixation du module. Fixer ou retirer un module réclame un tour de combat.

Concevoir

Imaginer

C'est la première étape, celle de la conception de l'objet. Il s'agit de faire les plans, de déterminer quel sera l'objet « de base » et combien de modules il pourra recevoir, où, comment, s'ils sont d'une taille inférieure, etc. **Par défaut, cette étape est Peu Difficile.** Certaines circonstances peuvent compliquer nettement les choses. La liste de ces circonstances est fournie ci-contre.

Miniaturiser

Il est nécessaire de réduire la taille d'un objet pour le dissimuler dans un autre, qui aura lui aussi été Miniaturisé en partie afin d'accueillir des fonctions supplémentaires. Il faut de plus réussir un test pour chaque fonction. Un fusil n'est pas, normalement, destiné à fournir une réserve de cigarettes, un briquet, un espace où dissimuler les cendres, les mégots, la fumée et le rougeoiement de la braise : il faut préparer tous ces éléments afin de les assembler, dégager de l'espace dans le fusil, installer les systèmes de commandes, etc. Tout ceci est effectué avec Miniaturiser.

Pour les fonctions les plus courantes, des systèmes déjà réduits sont disponibles dans le commerce, sous forme de modules dotés d'une fixation universelle. Plus l'objet est Grand, plus l'action est facile car les parties à miniaturiser sont à la fois d'un accès plus aisé et d'une taille plus grande, donc plus susceptible d'être réduite. **Le ND du test avec Miniaturiser est inversement proportionnel à la taille de l'objet.** Le tableau ci-dessous résume l'échelle des ND.

Modulariser

C'est la dernière étape de la création d'un gadget russe. Il s'agit d'intégrer les différentes fonctions, de mettre en place les systèmes d'emboîtement sur l'objet « de base » et de créer les commandes qui permettront de déclencher les différents modules. Une fois cela fait, l'appareil est terminé. Si un simple test permet de réaliser l'opération, il appartient à l'inventeur de dire si cela présente un intérêt et comment sont déclenchés les différents modules.

Le ND du test est égal au niveau de Modulaire de l'objet « de base ».

Entretenir

Gadgets russes	Test d'entretien
Objet « de base »	Pas Difficile
Objet « de base » + 1 module	Peu Difficile
Objet « de base » + 2 modules	Assez Difficile
Objet « de base » + 3 modules	Difficile
Objet « de base » + 4 modules	Très Difficile

Miniaturiser

Taille	ND
Très Grand	Pas Difficile
Grand	Peu Difficile
Assez Grand	Assez Difficile
Peu Grand	Difficile
Pas Grand	Très Difficile

Modulariser

Difficile	Niveau de Modulaire
Pas Difficile	Pas Modulaire
Peu Difficile	Peu Modulaire
Assez Difficile	Assez Modulaire
Difficile	Modulaire
Très Difficile	Très Modulaire

Imaginer

Circonstances	ND
Intègre un objet illégal ou difficile à se procurer	▸
L'objet fonctionne sur des principes mal connus (aucun Domaine associé à l'un des objets, que ce soit celui de base ou un des modules, n'est connu de l'ingénieur)	▸
Une partie de l'objet n'est pas d'origine russe	▸▸
L'ensemble des pièces n'est pas d'origine russe	▸▸▸
L'objet intègre de la technologie Etrangère	▸▸▸

QUELQUES CADGETS RUSSES

Tous les gadgets russes répondent au format de description suivant :
Une description présente toujours l'objet.

Fabricant : société qui fabrique le gadget.
Objet de base : objet sur lequel sont ajoutés les modules, qui donne la forme générale du gadget.
Taille : niveau de taille de l'objet, qui indique, entre autres, sa facilité de fabrication et de dissimulation.
Légalité : degré de légalité et ND pour se procurer l'objet en question.
Modularité : niveau de Modulaire qui indique combien de modules peuvent être ajoutés en plus de la fonction de base de l'objet.
Modules : modules effectivement installés.
Place restante : nombre de modules pouvant encore être installés. Un « / » indique le nombre de places restant pour des modules de taille inférieure, chaque « / » indiquant un écart d'une taille.
Exemple : *1//1 indique qu'il reste un espace de la taille de l'objet (par exemple Assez Grand) et un de deux tailles (//) en-dessous — dans notre exemple : Pas Grand.*
Prix : niveau de Cher.

Les gadgets du quotidien

Manteau blindé

Ce grand classique est trop utilisé, en dépit de son origine russe, pour être vraiment illégal. Il est, dans la majorité des titanopoles, toléré, même dans les quartiers les plus policés. Ce manteau se fait dans toutes les coupes et tous les styles, depuis l'imperméable jusqu'au manteau de sortie. Il existe aussi une version costume trois pièces, identique, si ce n'est que l'objet « de base » est un costume trois pièces. L'intérêt de cet objet est qu'il a l'apparence d'un manteau et est soumis aux règles de la technologie russe pour détecter la protection — ce qui le rend extrêmement précieux pour tous les agents soucieux de leur protection et de leur apparence.

Fabricant : Lada.
Objet de base : manteau.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : veste pare-balles (Assez Protégée, +1).
Place restante : 0.
Prix : Peu Cher.

Parapluie radio

Grand classique, phénoménal succès d'exportation, ce parapluie comprend une petite oreillette qui permet d'écouter la radio contenue dans le manche. L'antenne est formée par les baleines et offre une réception d'une exceptionnelle qualité.

Fabricant : Lada.
Objet de base : parapluie.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : radio.
Place restante : 0.
Prix : Peu Cher.

« Défilé de la ligne "Lada pour homme". Devineriez-vous que ce manteau est à l'épreuve des balles ? »

Multirobot

En dépit de son haut degré d'illégalité, ce gadget est possédé par nombre de directeurs célibataires et par des femmes mariées à des hommes assez puissants pour braver le Règlement. À l'origine, ce n'est qu'un simple lave-vaisselle. Ses plateaux peuvent être reconfigurés de manière à former le tambour d'une machine à laver. Dans un appartement suffisamment vaste et bien rangé, cet appareil peut circuler en rebondissant contre les murs et passer l'aspirateur. Cette version, destinée à l'exportation, ne possède ni la fonction « cireur de chaussures », ni la fonction serpillière que lui connaissent les ménagères russes.

Fabricant : Moulinskov.
Objet de base : lave-vaisselle.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : lave-linge, aspirateur.
Place restante : 2.
Prix : Assez Cher.

Manteau balai

Ce manteau est spécifiquement destiné aux cadres pressés et soucieux de leur apparence. Il contient, sur toute sa face interne, des mini-brosses actionnées par le mouvement du corps de l'utilisateur. Les costumes portés en dessous sont donc toujours propres. Avec un peu d'adresse, il est même possible de lustrer ses chaussures.

Fabricant : Moulinskov.
Objet de base : manteau.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : brosse électrique.
Place restante : 0.
Prix : Peu Cher.

Autocuisto

Il s'agit, à l'origine, d'un grand réfrigérateur-armoire. Son compartiment supérieur est isolé et peut servir de congélateur. Le tiroir à légumes peut être sorti de son logement, afin de le

remplacer par un tiroir-four. Enfin, le haut de la porte de l'appareil s'abaisse, laissant apparaître quatre plaques chauffantes électriques. Cette version, destinée à l'exportation, n'est pas dotée de la fonction radiateur que les ménagères russes lui connaissent.

Fabricant : Lada.
Objet de base : réfrigérateur.
Taille : Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : congélateur, four, plaque chauffante.
Place restante : 1.
Prix : Cher.

Les gadgets illégaux

Lunette de visée

Il s'agit d'une lunette qui grossit les objets éloignés et fournit une mire précise permettant de cibler l'endroit exact où la balle va toucher. L'utilisation d'une lunette donne des circonstances Favorables (ND ◂) Elle peut être fixée sur n'importe quelle arme.

Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : lunette.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : fixation universelle.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.

Balles perce-blindage

Contre les véhicules et le gilet pare-balles, les Russes ont mis au point ce gadget, dont les agences commandent des millions d'exemplaires et fabriquent des dizaines de millions de copies. Cette munition transforme les dommages Pénétrants en Perforants.

Fabricant : Makarov.
Objet de base : balle.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : perce-blindage.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher la boîte de 100.

AK47M4

AK47M4

Lorsqu'on pense à la technologie russe, c'est souvent la première réalisation qui vient à l'esprit. Il s'agit d'un fusil d'assaut pesant quatre kilos et huit cent soixante-seize grammes, pour être précis. Doté d'une crosse en noyer, il possède une silhouette caractéristique du fait d'un guide de canon, posé au-dessus de ce dernier, et de son chargeur courbe. Ce fusil d'assaut intègre quatre fonctions en une seule arme, permettant à un combattant individuel de faire face à la majorité des situations de combat : il permet de tirer au coup par coup, en rafale, de tirer des poly-grenades K et possède également un viseur intégrant un amplificateur de lumière.

Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : fusil.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : mitraillette, lance-grenade, viseur, amplificateur de lumière.
Place restante : 0.
Prix : Cher.

Arme : AK47M4 (fusil d'assaut)
Précision : ND ◂ .
Pénétration : Très Pénétrant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : SA, RC, RL.
Chargeur : 30.
Portée courte : 300 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Arme : AK47M4 (lance-grenade)
Précision : –
Pénétration : Voir poly-grenade K.
Dégâts : Voir poly-grenade K.
Mode de tir : CC.
Chargeur : 1.
Portée courte : 300 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Poly-grenade K

Cette discrète réalisation russe est un gadget qui ajoute encore à la redoutable panoplie des arsenaux de Novaya Rodina. La poly-grenade K — issue des ateliers Kalashnikov — est, comme son nom l'indique, une grenade intégrant les fonctions suivantes : elle peut indifféremment être lancée ou tirée depuis un AK47 en la chargeant par le canon et en introduisant une cartouche spéciale dans la chambre. En tir direct, elle intègre une charge creuse perce-blindage. En tir indirect, elle dispose d'un déclencheur relié à un altimètre qui la fait exploser à cinq mètres du sol, ce qui la transforme en arme antipersonnel redoutable. Et, bien entendu, il est possible de la lancer à la main, bien que le fait de la tirer correctement en mode antichar ne soit pas très aisé.

Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : grenade à main antipersonnel.
Taille : Peu Grande.
Légalité : Illégale.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : grenade à fusil, grenade antichar.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.

Arme : poly-grenade K (antipersonnelle)
Note : *les caractéristiques de la poly-grenade K tirée par un fusil sont fournies avec l'AK47M4 (voir plus haut).*
Précision : ND ◂ .
Pénétration : Peu Perforant.
Dégâts : 8.
Mode de tir : n.a.
Chargeur : n.a.
Portée courte : 5 m.
Dissimulation : Très Dissimulable.

Arme : poly-grenade K (anti-char)
Précision : ND ▸.
Pénétration : Très Perforant.
Dégâts : 10.
Mode de tir : n.a.
Chargeur : n.a.
Portée courte : 5 m.
Dissimulation : Très Dissimulable.

Le foudre du petit père

Il s'agit d'une drogue de combat. On murmure que le Patriarche Joseph en serait dépendant. Elle a trois fonctions : elle augmente la vitesse de réaction, supprime les émotions fortes — peur, douleur, etc. — et donne un petit coup de pouce musculaire permettant, sans être vraiment plus fort, de courir et de bouger plus vite. Elle se présente sous forme de cachet. Ses effets, en termes de règles, sont précisés à la fin de la description.

Fabricant : Yakob Zavod.
Objet de base : drogue musculaire.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : calmant, coup de pouce musculaire.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.
Durée : 6 heures.
Effets : le personnage possède désormais le Trait « Vif » — l'effet de ce Trait est doublé s'il est déjà possédé par l'individu. Sa Volonté est augmentée d'un niveau de Déterminé au maximum jusqu'à Très Déterminé. Au terme de la durée d'action du produit : le personnage perd un niveau de Rapide sur tous ses tests d'initiative et de mouvement, ainsi qu'un niveau de Déterminé — mais pas au-delà de Pas Déterminé — pendant les six heures suivantes.

Le chapeau espion

Ce chapeau mou, noir, doté d'une bande métallique à la dernière mode de l'Europole, est un remarquable fruit de la technologie d'espionnage. La bande métallique dissimule une antenne radio permettant d'émettre et de recevoir des ondes radio. Un fil, fixé le long de l'oreille, permet d'y relier une oreillette. Dans le fond du chapeau sont dissimulés quatre micros espions. Il suffit d'arranger différemment le bord du chapeau pour changer de fréquence. Les plus doués sont même capables de capter des fréquences illégales — comme celles de l'armée ou de la police. Les professionnels échangent en général un des micros, qu'ils installent dans leur col ou sous le bord du chapeau, ce qui transforme ce gadget en un excellent talkie-walkie.
La portée efficace des micros est d'un kilomètre.

Fabricant : Blagonarov Zavod.
Objet de base : chapeau.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : récepteur d'onde radio, oreillette, micro (x4).
Place restante : 0.
Prix : Cher.

Le collier « Spionsky »

Ce large collier est composé de plusieurs rangs de perles et de plaques d'argent entremêlées. Par sa taille, il se rapproche plus d'un torque que d'un collier. Bien entendu, les perles sont des imitations en céramiques extradures et les plaques d'argent sont en fait constituées d'acier inoxydable plaqué argent. Le motif central, en forme d'étoile, dissimule un minuscule appareil photo. Le maillage métallique est un amplificateur de son directionnel. Il suffit de triturer le collier pour entendre des conversations venant de n'importe quelle direction jusqu'à cent mètres de distance. Les boucles d'oreilles assorties à ce collier permettent d'entendre la conversation directement.

Fabricant : Blagonarov Zavod.
Objet de base : collier.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : appareil photo, amplificateur de son directionnel.
Place restante : 0.
Prix : Cher.

Première mission Soyuz, l'alliance indo-russe envoie des hommes et des robots dans l'espace. Cet événement affirma l'importance de la gadgetologie.

Les boucles d'oreille « spionsky »

En forme de petites étoiles, elles sont en général livrées avec le collier spionsky (voir page précédente). Chaque boucle d'oreille a une fonction : l'une reçoit les ondes radio, l'autre sert d'oreillette.

Fabricant : Blagonarov Zavod.
Objet de base : boucle d'oreille.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : récepteur d'onde radio OU oreillette.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.

Le parapluie bulgare

Ce parapluie dissimule un fusil, un silencieux et un cache-flamme. C'est l'auxiliaire idéal pour un assassinat rapide et discret. Il en existe trois modèles : parapluie noir, classique, parapluie bleu sombre pour dames, avec un pommeau ornementé, et ombrelle à bord de dentelle. Très utilisé par le mouvement de résistance bulgare, il a fait ses preuves à Alt-Sofia.

Fabricant : Makarov.
Objet de base : parapluie.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Modulaire.
Modules : fusil, silencieux, cache-flamme.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.

Arme : parapluie bulgare (fusil)
Précision : ND ◂ .
Pénétration : Très Pénétrant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : CC.
Chargeur : 5.
Portée courte : 500 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

AKM74 (fusil du fumeur)

Cette arme de tireur d'élite est dérivée de l'AK47. Cependant, à la place du lance-grenade, il intègre un fume-cigarette. Il possède un canon plus long, est plus léger — quatre kilos au lieu des cinq de l'AK47 — mais possède, en dehors de ces spécificités, une ligne presque similaire. De nouveau, il possède des performances qui laissent loin derrière tous les fusils de précision produits par les agences. Indubitablement, l'idée de génie — intégrée par Kalashnikov lui-même — fut de lui ajouter un fume-cigarette. D'une capacité de trente cigarettes, il permet au tireur de se détendre sans se trahir à cause de la fumée ou de l'extrémité incandescente, qui sont dissimulées dans la crosse de l'arme. Les agences trouvèrent cette arme d'un ridicule achevé jusqu'à ce qu'elles découvrent que plus de quarante pour cent des tireurs d'élite fumaient et que, une fois équipés de ce gadget, leurs performances augmentaient de vingt à trente pour cent du fait du confort que cela apportait !

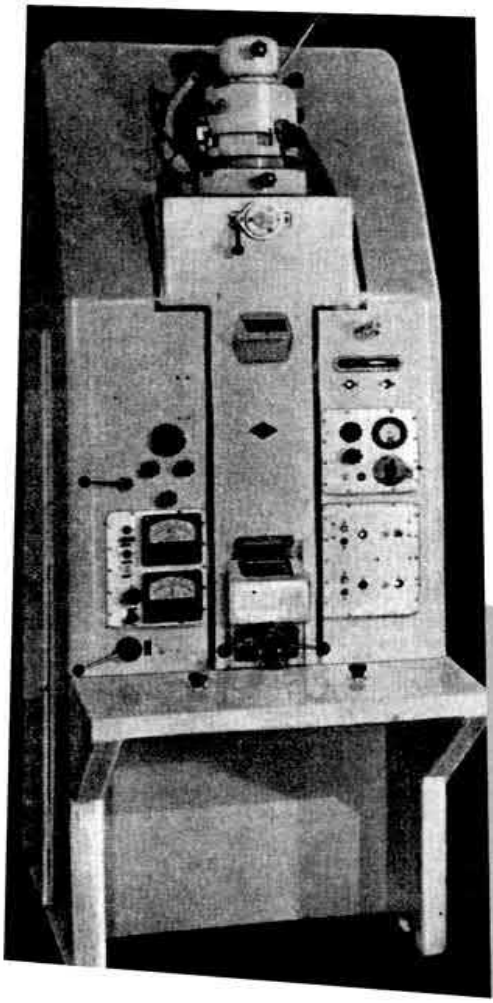
Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : fusil.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : mitraillette, fume-cigarette, viseur, amplificateur de lumière.
Place restante : 0//3.
Prix : Cher.

Arme : Kalashnikov (fusil d'assaut)
Précision : ND ◂◂ .
Pénétration : Très Pénétrant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : S.A., RC.
Chargeur : 20.
Portée courte : 500 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Silencieux M1

Ce silencieux intègre à la fois un atténuateur de son très efficace — le son d'un tir est réduit à un léger « plop », Très Difficile à repérer, même dans un silence total. Il dispose aussi d'un cache-flamme — la lumière produite lors d'un tir ne peut pas être aperçue — et est, comme d'habitude, adaptable à n'importe quelle arme grâce aux pattes de fixation universelles.

Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : silencieux.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : cache-flamme, pattes de fixation universelles.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.
Règle : un tireur possédant une arme équipée de ce silencieux M1 est considéré comme bénéficiant de circonstances Très Favorables (ND ◂◂) pour toute action impliquant la dissimulation et le tir — comme par exemple la Manœuvre « Camper ».



Le gadgetoscope est l'outil indispensable à tout ingénieur de Novaya Rodina. Cet ancien modèle équipe aujourd'hui les gadgetolabos de l'Empire des Indes.

SECTION Q

Cette partie présente ce que les Résistants ne pourront PAS concevoir. Seule Novaya Rodina possède les infrastructures nécessaires à créer ce genre de gadget. Situés dans la recherche de pointe, ces gadgets sont restreints à une élite formée à leur usage. Bon nombre d'entre eux sont d'ailleurs encore à l'étude, car il semblerait que certains scientifiques de Novaya Rodina aient été corrompus par les Étrangers.

Très haute technologie

Miniaturiser implique, finalement, d'obtenir des résultats identiques à ceux recherchés par la technologie Étrangère.
Le MJ peut construire des gadgets de la section Q en miniaturisant à l'extrême certains de ceux présentés ci-dessus. Une autre méthode pour créer de tels bijoux technologiques est d'incorporer cinq à huit fonctions dans un même objet, qui sont convoitées par tout le monde. Posséder un tel gadget est donc un problème en soi.

Hors d'atteinte

Ces gadgets sont indisponibles pour les Résistants pour une raison bien simple : seule la mère patrie de la « gadgetologie » peut se permettre de les fabriquer. Les raisons en sont multiples, mais elles se résument toutes à ces deux occurrences : trop cher ou trop compliqué.

Le micro-fil

Les ingénieurs russes ont réussi à concevoir une machine capable d'écrire sur un fil de couture. Ces micro-inscriptions ne peuvent être lues que par une machine spécifique, capable d'agrandir suffisamment le message inscrit sur le fil. À partir de cette découverte, plusieurs supports ont été développés. Il arrive que le message soit simplement transporté par une personne — volontaire ou non — sous la forme d'une bobine de fil. Pour compliquer encore les possibilités d'interception et de décryptage, certains ingénieurs utilisent les fils pour tisser des morceaux de vêtements — obligatoirement blancs avec quelques dégradés de noir. Pour décrypter le message, il faut posséder la machine susceptible de défaire le micro-fil sans le casser.

Fabricant : Mirlenitch co.
Objet de base : fil.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Pas Modulaire.
Modules : n.a.
Place restante : 0.
Prix : Peu Cher.
Règle : le micro-fil est impossible à détecter, sauf si la personne connaît ce système de communication. Dans le cas d'une bobine, une simple loupe grossissante permet de lire le contenu du micro-fil. Dans le cas d'un tissage, il est impératif de posséder la même machine à tisser que celle utilisée lors de la création du tissu afin de ne pas briser le fil.

Le nettoyeur

Le nettoyeur est utilisé par les tueurs professionnels afin de remplir leur contrat et de faire disparaître toute trace. Il se compose d'un fusil, incorporé dans le tube d'un aspirateur. Dans le corps de l'appareil est dissimulée une réserve contenant deux litres d'acide concentré, soigneusement protégés. L'utilisation du nettoyeur est simple : le tueur se fait passer pour un représentant en aspirateurs et, lors de la démonstration, liquide sa victime. Celle-ci est transportée dans le jardin ou la baignoire, dissoute par l'acide, puis, aspirée. Pas de corps, pas de preuves, pas de crime !

Fabricant : Hoovisnov et Barvoysky Zavod.
Objet de base : un aspirateur.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : fusil, bac à acide
Place restante : 0.
Prix : Cher.

Arme : aspirateur (fusil)
Précision : ND ◂.
Pénétration : Très Pénétrant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : CC.
Chargeur : 5.
Portée courte : 500 m.
Dissimulation : Assez Dissimulable.

La valise à poignée-clé

Cette valise possède un système de sécurité intégré à son mode d'ouverture. La poignée est amovible et est en fait la clé permettant d'ouvrir la valise, ce qui permet, en un simple mouvement de poignet, de se débarrasser de la valise tout en étant certain qu'elle est fermée. Ce système est prévu pour recevoir des options telles que destruction des documents ou dards empoisonnés en cas d'ouverture forcée. Le dispositif est surtout utilisé pour dissimuler une charge explosive dont le détonateur se déclenche lorsque la poignée est détachée : sous l'apparence d'un innocent accident, une bombe peut être facilement posée.

Fabricant : Dactov.
Objet de base : valise.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : Valise.
Place restante : 2.
Prix : Peu Cher.
Règle : Tenter d'ouvrir la valise sans sa clé est une action Difficile. Poser une bombe avec cette valise offre des circonstances Favorables (ND ◂).

Une affaire de bon sens

Tous ces gadgets sont accessibles aux Résistants. C'est-à-dire que, à défaut de pouvoir les fabriquer ou même les réparer, ils peuvent avoir la chance d'en disposer. Cette possibilité est gérée par des avantages qui permettent de posséder, dès la création de personnage, des gadgets allant de la technologie russe standard — choisis par le joueur — à la technologie russe très avancée — choisis par le MJ. Dans ce dernier cas, il serait prudent d'accorder une très grande attention aux gadgets fournis. En effet, un véhicule ordinaire blindé, équipé de deux fusils d'assaut dans les phares, d'un distributeur de multigaz sur le toit, d'une fonction « vol » peut se révéler très difficile à gérer en cours de jeu.

La semelle puzzle

Les ingénieurs du laboratoire Dactov se sont aperçus qu'un espion était souvent trahi par ses empreintes. Pour résoudre ce problème, ils ont mis au point la semelle puzzle : une paire de chaussures capable de recevoir de nombreux modules favorisant la discrétion. Chaque paire de chaussures issue de ces recherches est unique et spécialement adaptée aux besoins de l'espion et de sa mission.

Fabricant : Dactov.
Objet de base : paire de chaussures.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : variable.
Place restante : variable.
Prix : Peu Cher.
Règle :

- **Semelles anti-bruit :** le porteur bénéficie de circonstances Favorables (ND ◂) pour tous les tests avec Se faufiler lorsqu'il se déplace.
- **Semelles puzzle :** le porteur possède des pièces de caoutchouc, avec lesquelles il peut créer une semelle type, censée copier les dessins d'une autre paire de chaussures et ainsi brouiller les pistes. Certains espions utilisent ces empreintes afin de laisser un message à leurs collègues : une zone de danger, la cible d'un contrat, etc.
- **Chaussure poignard** : une simple pression sur le côté de la chaussure permet de faire sortir, à la pointe du pied, une lame de dix centimètres — précision ND ▸, Peu Pénétrante, dégâts 2. Un module supplémentaire permet d'ajouter du poison sur cette lame.
- **Chaussures légères** : cette paire de chaussures permet d'augmenter légèrement la capacité de course de son porteur. Celui-ci gagne le Trait « Vif » pour ces tests. D'autres semelles sont étudiées plus spécialement pour tel ou tel type de terrain — pluie, boue, bitume — et ajoutent un Domaine en rapport.
- **Chaussures piégées** : certaines chaussures peuvent contenir du poison tactile pouvant être projeté sur l'adversaire ou libérer un gaz toxique grâce à un simple coup de pied bien placé.

La valise HK MP-3

La valise HK MP-3, recouverte de cuir noir, a la forme d'une mallette d'homme d'affaires. Une simple pression sur la poignée permet de décrocher les deux parties de la mallette, libérant ainsi une arme automatique de type HK MP-3. D'un geste rapide, le porteur de cette valise peut faire feu en rafale sur ses victimes paralysées par la surprise. Des munitions de rechange sont généralement fixées à l'intérieur des parois de la mallette.

Fabricant : Kalashnikov.
Objet de base : valise.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : valise, HK MP-3.
Place restante : 1.
Prix : Cher.
Règle : lors de l'ouverture de la valise HK MP-3, son porteur peut l'utiliser immédiatement. Les autres personnes présentes doivent effectuer un test de surprise pour pouvoir réagir.

Arme : HK MP-3
Précision : ND ◂.
Pénétration : Assez Pénétrant.
Dégâts : 3.
Mode de tir : RC.
Chargeur : 30.
Portée courte : 50 m.
Dissimulation : Peu Dissimulable.

Le pistolet-pointeur

Le pistolet-pointeur a l'apparence d'une simple arme de poing, si ce n'est qu'il est relié par un système de courroies au poignet de son porteur. Pour l'utiliser, il suffit de viser la victime, à l'aide du pointeur lumineux, puis d'enclencher le mode automatique. À partir de ce moment, si la cible se déplace, l'arme — ainsi que le bras du tireur — suit automatiquement ses mouvements, tant qu'elle ne se déplace pas en courant. Certains pensent que le pistolet-pointeur est en partie né de recherches menées sur la technologie Étrangère.

Fabricant : inconnu.
Objet de base : un Colt .45.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : pointeur étrange.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.

Arme : Colt .45 avec pointeur.
Précision : ND ◂◂◂.
Pénétration : Assez Pénétrant.
Dégâts : 3.
Mode de tir : SA.
Chargeur : 7.
Portée courte : 10 m.
Dissimulation : Dissimulable.

L'étouffe mousse

Cette mousse est capable de « s'expanser » jusqu'à cent fois son volume originel pour devenir aussi dure que du bois, en l'espace de quelques secondes. Cette transformation chimique a lieu grâce à de l'eau. L'étouffe mousse peut être contenue dans un flacon à parfum. Ce nouveau matériau peut aussi bien servir à bloquer une porte qu'à tuer quelqu'un par simple ingestion.

Fabricant : Patatovski.
Objet de base : un flacon.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Pas Modulaire.
Modules :/.
Place restante : 0.
Prix : Peu Cher.
Règle : en cas d'ingestion, les témoins ou la victime disposent d'une minute pour trouver une solution — trachéotomie, effet ubik, etc. —, avant que la victime ne s'étouffe. Si cette dernière a avalé le produit, la mort est inévitable et particulièrement hideuse, mais n'intervient que dans les six heures, après d'intenses souffrances.

La chronoline

Cette montre est reliée au rythme cardiaque de son porteur par une aiguille implantée dans la veine de l'avant-bras. À la moindre baisse de la pression artérielle, la montre envoie une décharge électrique suffisamment puissante pour stimuler le cœur. Cette montre est installée par une équipe de médecins, seule capable de l'enlever sans blesser le porteur. Celui-ci ne ressent plus de fatigue. Un tel gadget ne peut être porté plus de trois jours ; au-delà de cette limite, le porteur risque de mourir d'épuisement.

Fabricant : Chronogadgetskov.
Objet de base : une montre.

Taille : Pas Grand.
Légalité : Peu Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : aiguillon stimulateur.
Place restante : 0.
Prix : Assez Cher.
Règle : le porteur de la chronoline ignore la fatigue. Au-delà de deux jours, il subit un point de dégâts par tranche de six heures le troisième jour, de trois heures le quatrième jour. Cette perte de vitalité symbolise la fatigue et ne peut pas être soignée par des moyens médicaux. Si la montre est retirée sans assistance médicale, le porteur subit un point de dégâts et souffre d'une hémorragie d'une case de santé par tour de combat.

Le presse-purée

Ce curieux objet est issu de la folie d'un ingénieur complètement obèse et rendu fou par l'Au-delà. Avant son internement, il travaillait dans un laboratoire-cuisine, mélangeant instruments de recherches et ustensiles. Un seul exemplaire de son appareil existe et les ingénieurs ont beaucoup de mal à en comprendre le fonctionnement.
Ce gadget est composé de plusieurs éléments, dont la forme rappelle des ustensiles de cuisine : un presse-purée, un mixer et différents objets métalliques.

Fabricant : Professeur Béchurnikova.
Objet de base : un presse-purée.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : amplificateur d'ondes cérébrales.
Place restante : 0.
Prix : Très Cher.
Règle : l'utilisateur doit d'abord réussir à assembler les différentes pièces de ce casse-tête avant de l'utiliser. Cette manipulation requiert un test Très Difficile avec Réparer. Si l'utilisateur s'est vu expliquer le fonctionnement du gadget au préalable, il bénéficie de circonstances Favorables (ND ◂) Il utilise ses propres ondes cérébrales qui sont transmises par des ustensiles métalliques, occasionnant une perte de deux cases de santé à chaque utilisation. Elles sont amplifiées par le presse-purée et l'énergie dégagée par le mixer les projette jusqu'à quinze mètres — la cible est touchée automatiquement. La victime doit réussir un test d'Endurant Assez Difficile.

Réussite : le presse purée se retourne contre son créateur, qui subit un contrecoup schizogène.
Échec : la cible est lobotomisée et seule une intervention chirurgicale rapide, dans les deux heures suivant l'usage de cette arme, peut inverser le processus de détérioration des neurones, c'est-à-dire l'empêcher de mourir et lui rendre une intelligence humaine. La mémoire de la victime est, quoi qu'il en soit, détruite. Dans certains cas — si l'utilisateur ajoute 1SM —, le cerveau se liquéfie et se répand de manière inesthétique sur le sol, par le biais du conduit auditif.

Le décrypteur de machine à écrire

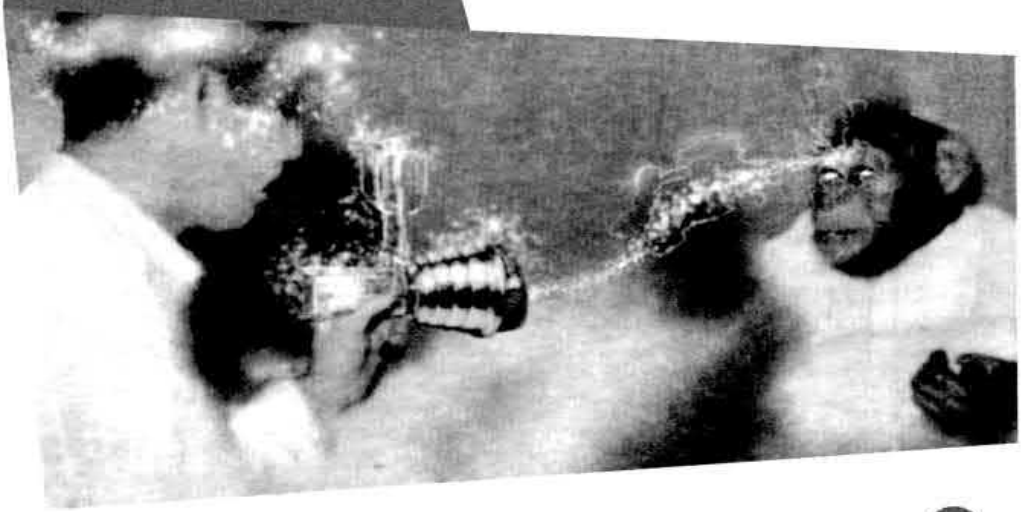
Ce petit appareil analyse les sons émis par une machine à écrire afin de transcrire automatiquement sur papier les lettres tapées. Son apparence est celle d'une radio à haute fréquence. Chaque type de machine à écrire possède son propre décrypteur. Cet appareil est souvent employé avec un amplificateur de son permettant d'augmenter la portée de compréhension, ou avec un micro enregistreur.

Fabricant : Caltoniska.
Objet de base : radio longue portée.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : radio, machine à écrire.
Place restante : 1.
Prix : Assez Cher.
Règle : le test avec traduction du décrypteur dépend de l'environnement sonore de la machine à écrire. L'engin est Assez Doué.

ND	Environnement sonore
Pas Difficile	Silence complet.
Peu Difficile	Discussion entre deux personnes.
Assez Difficile	Source sonore multiple (discussion, bruits extérieurs).
Difficile	Fond musical ou radiophonique.
Très Difficile	Fusillade.

Si le décrypteur est utilisé sur une machine pour laquelle il n'a pas été conçu, les circonstances sont alors Très Défavorables (ND ◂◂).

Les gadgets russes requièrent de longs tests. Lors des dernières phases du protocole expérimental, les inventions les plus dangereuses sont testées sur des animaux.



Le couteau-cravate

Mirlenitch Z., laboratoire spécialisé dans la recherche textile, a mis au point cette arme terriblement traîtresse. Cette cravate d'apparence anodine se durcit au contact d'un liquide (eau, alcool, etc.) pour devenir aussi tranchante que la lame d'un couteau. Cette arme blanche s'utilise par sa poignée — le col de la cravate — et retrouve sa densité originelle au bout de dix minutes.

Fabricant : Mirlenitch Co.
Objet de base : cravate.
Taille : Pas Grand.
Légalité : Assez Illégal.
Modularité : Peu Modulaire.
Modules : couteau.
Place restante : 1.
Prix : Peu Cher.

Arme : Couteau-cravate
Précision : –
Pénétration : Assez Pénétrant.
Dégâts : 2.
Mode de tir : n.a.
Chargeur : n.a.
Portée courte : n.a.
Dissimulation : Très Dissimulable.

Les balles invisibles

La balistique est un vaste champ d'investigation qui permet aux représentants de l'ordre de remonter parfois jusqu'au coupable. Pour éviter ce désagrément, les laboratoires Hoovisnov et Barvoysky ont créé des balles invisibles. Celles-ci sont faites de glace qui, peu de temps après l'impact, se transforme en eau. De telles munitions nécessitent un équipement capable de garder les balles à une température extrêmement basse, comme un congélateur ou une glacière. Une arme a été créée spécialement pour tirer ces projectiles sans les faire fondre.

Fabricant : Hoovisnov et Barvoysky Zavod.
Objet de base : pistolet.
Taille : Peu Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Assez Modulaire.
Modules : balle de glace, module de tir réfrigérant.
Place restante : 0.
Prix : Cher.

Précision : ND ◂.
Pénétration : Assez Pénétrant.
Dégâts : 3.
Mode de tir : SA.
Chargeur : 7.
Portée courte : 10 m.
Dissimulation : Dissimulable.

L'armure M3 Type 1

Cette armure lourde est très peu discrète, mais possède l'avantage de protéger son porteur contre la plupart des dégâts physiques. Cette volumineuse protection peut contenir de multiples modules de combat, comme des armes et leurs munitions ou d'autres sources de dégâts physiques. C'est une armure composée de pièces de métal et de cuir rigide, agencée spécifiquement pour l'agent. Dans le cas d'armes, elles sont généralement fixées sur les avant-bras, évitant ainsi d'éventuelles pertes et laissant les mains relativement libres.

Fabricant : Hoovisnov et Barvoysky Zavod.
Objet de base : armure.
Taille : Assez Grand.
Légalité : Illégal.
Modularité : Modulaire.
Modules : armure, arme automatique.
Place restante : 2.
Prix : Cher.
Dissimulation : Pas Dissimulable.

Armure : Peu Blindé, ND ▸.

Arme : AK47M2 (version simplifiée ne possédant que deux modules : mitraillette et munitions supplémentaires)

Précision : ND ◂.
Pénétration : Très Pénétrant.
Dégâts : 5.
Mode de tir : SA, RC, RL.
Chargeur : 60.
Portée courte : 300 m.

Le véhicule d'intervention

Les ingénieurs russes ont développé leurs gadgets pour qu'ils puissent s'adapter à une automobile — la carrosserie peut, en effet, abriter bon nombre de modules. Ces automobiles, très rares et donc très onéreuses, ne sont mises à la disposition que d'agents spéciaux, dont la mission s'avère capitale pour la défense de la mère patrie. Généralement un tel véhicule ne résiste pas à plus d'une mission, au cours de laquelle il est détruit, soit par accident, soit volontairement — afin d'éviter toute récupération des gadgets et le piratage des recherches. Comme pour tous les gadgets russes, c'est l'utile qui prime et non l'esthétique.

Fabricant : Lada.
Objet de base : automobile.
Taille : Très Grand.
Légalité : Très Illégal.
Modularité : Très Modulaire.
Modules : voiture.
Place restante : variable.
Prix : ne peut être acheté.
Règle : la carrosserie d'une automobile est suffisamment vaste pour pouvoir accueillir de multiples gadgets et les nombreuses recherches russes dans ce domaine ont largement développé cette capacité. On peut considérer que le nombre maximum de modules est doublé. Certaines recherches en cours dans le complexe souterrain Lada visent à augmenter le stockage de gadgets bien au-delà de ce ratio. Pour le moment, ceci reste expérimental. Voici une liste de modules pouvant être intégrés à une automobile. Ce ne sont que des exemples pouvant vous servir à créer votre propre véhicule d'intervention.

- **Planeur** : cette capacité permet d'ajouter des ailes — repliées sous le châssis — au véhicule. Alliée à une carrosserie légère, cette fonction permet à la voiture de planer lors d'une chute, et donc d'éviter de s'écraser lamentablement. L'intérieur est suffisamment rembourré pour garantir une sécurité optimale au conducteur.
- **Étanche** : ce module peut transformer le véhicule en une sorte de sous-marin, capable de se mouvoir sur le fond d'une étendue d'eau à l'aide de ses roues. La carrosserie est suffisamment étanche pour tenir quatre heures en immersion avant de commencer à prendre l'eau. Le véhicule est également pourvu d'une réserve d'oxygène suffisante pour deux personnes pendant cette durée. L'engin roule bel et bien au fond de l'étendue aquatique, mais il ne flotte pas et ne peut donc franchir des obstacles trop importants.

- **Armement** : un véhicule peut facilement embarquer de nombreuses armes, soit pour les transporter discrètement, soit pour les utiliser lors d'une poursuite. Tous les types d'armes peuvent être installés dans une automobile et dissimulés dans sa carrosserie — phares amovibles, à l'intérieur du capot, sous l'automobile, dans les ailes. Tirer avec ces armes peut être le fait d'un téléguidage, dont la commande est généralement située près du volant, ou d'un réglage automatique. Considérez un ND ▸ en précision supplémentaire, en plus de ceux impliqués par l'arme, pour les tirs effectués lorsque la voiture roule à une vitesse réglementaire.

- **Anti-poursuite** : ce module peut prendre de nombreuses formes, mais toutes ont pour but de ralentir le poursuivant afin de le semer. La commande déclenchant le mode anti-poursuite se trouve généralement près du volant — poignée, pédale, bouton poussoir.

  – *Gaz* : la voiture libère par le pot d'échappement une partie de ses gaz, provoquant un nuage de fumée noire d'environ 30 m³. Le poursuivant doit réussir un test avec Conduire (ND ▸) pour ne pas braquer trop brutalement et foncer dans le décor.

  – *Huile* : la voiture laisse s'échapper une grande quantité d'huile, créant une zone de 9 m² dans laquelle tout poursuivant doit immédiatement réussir un test avec Conduire avec un modificateur Défavorable (ND ▸) pour ne pas sortir de la route.

  – *Flamme* : le véhicule libère une flaque d'essence, presque immédiatement enflammée par un allumeur situé au niveau du pot d'échappement (Assez Perforant, 2).

  – *Clous* : cette bonne vieille méthode reste très efficace. Le poursuivant doit réussir un test Difficile avec Conduire afin d'éviter de rouler sur la zone piégée, à supposer qu'il l'ait vue. En cas d'Échec, les pneus sont tous crevés — le conducteur est alors dans des circonstances Très Défavorables (ND ▸▸).

- **Faux rotatives** : ce module peut être installé sur chacune des roues du véhicule. Il s'agit de lames mesurant une trentaine de centimètres. Elles peuvent être employées en cas de poursuite afin de crever les pneus de l'adversaire, dans le cas où les deux véhicules se trouvent côte à côte. Elles peuvent aussi être utilisées pour blesser des piétons (Très Pénétrant, 1+1 par tranche de dix kilomètres/heure).

L'hypnose

Des psychologues russes ont développé des techniques hypnotiques qu'ils enseignent à certains espions. Ces méthodes frôlent la technologie Étrangère, mais devant le potentiel de cette science, les autorités de la Novaya Rodina ont préféré laisser faire. L'hypnose peut être employée de diverses façons.

- **Obtenir des renseignements.** Même si cette technique n'égale pas encore les « résultats » obtenus par la torture, certains espions préfèrent y avoir recours. Le ND du test avec Activer dépend de l'importance de la réponse et des répercussions de sa divulgation.

ND	Type de question
Pas Difficile	Concernant l'identité de la cible (nom, âge, etc.).
Peu Difficile	Information personnelle (histoire, compétences, défauts, etc.).
Assez Difficile	Dévoiler un plan, un réseau d'influence.
Difficile	Révéler le but d'une mission secrète.
Très Difficile	Secret d'état connu seulement d'une vingtaine de personnes, secret intime (maladie « honteuse », crime, etc.).

- **Endormir.** Certains hypnotiseurs arrivent à faire sombrer leur interlocuteur dans un sommeil léger par un simple discours, d'apparence anodine. Le test avec Activer de l'hypnose est Peu Difficile.
- **Conditionner quelqu'un à faire une action inconsciemment, suite à un stimulus auditif.** Dans ce domaine, le champ des recherches n'a pas encore été pleinement défriché, ou peut-être certains ingénieurs russes gardent-ils encore secrètes leurs découvertes...

Note : *seuls les Russes peuvent utiliser ces techniques d'hypnose.*

LE CONTRÔLE

L'Agence

Historique

À la fin du XIXe siècle, des contactés — scientifiques, politiques, philosophes, artistes, etc. — se réunirent en un conseil secret afin d'utiliser les connaissances délivrées par les Étrangers pour engendrer une structure économique, politique et sociale parfaite.

Cette assemblée se baptisa l'Agence. Grâce à l'élite qui la composait, elle progressa dans l'ombre des titanopoles. Elle plaça ses membres à des postes importants et se dota d'une structure aux nombreuses ramifications.

L'Agence profita du chaos engendré par les Grandes Grèves (1910-1920) pour créer dans chaque titanopole des structures para-gouvernementales : les agences noires.

À l'origine, ces dernières avaient des attributions proches des agences des Étrangers, mais elles dépendaient des gouvernements titanopolitains — et le sont toujours officiellement. Dans les faits, elles ont utilisé les failles du système pour acquérir une totale indépendance. Partout, elles ne sont connues que des hauts agents les plus importants qui les confondent souvent avec des groupes spéciaux des agences centrales.

Effectifs

Difficile à quantifier. Il existe au moins mille Agents par titanopole. Nombre d'entre eux sont gangrenés et/ou ont été contactés.

Recrutement

La plupart des Agents proviennent des agences des Étrangers et de la Paix des différentes titanopoles. Quelques-uns viennent de l'Hygiène mentale. Les Hauts Agents sont majoritairement issus des agences centrales. Il est important de savoir que les contactés sont choisis en priorité.

Organisation

À la base se trouvent les membres des agences noires, les Agents, qui croient travailler pour l'agence centrale de leur titanopole — et non pour l'Agence.

Au-dessus se trouvent quatorze Hauts Agents qui coordonnent les sept agences noires — une par titanopole ; il n'en existe pas encore en Australie. Ils connaissent l'existence de l'Agence. Au sommet se trouve le Conseil des Sept, qui supervisent les Hauts Agents.

À cette pyramide, il faut ajouter un réseau de contacts dans les différentes factions de la marge ainsi que la manipulation de la plupart des agences grâce à l'effet bleu (*cf.* p. 216).

Communications

Les Agents n'ont de contacts qu'avec leur agence noire. Les Hauts Agents se connaissent presque tous, mais ne se réunissent jamais à plus de trois — avec un seul membre du Conseil des Sept dont ils ignorent la véritable identité.

Les personnalités du conseil se rencontrent une semaine tous les six mois — à chaque fois dans un lieu différent — et communiquent entre eux régulièrement, notamment en profitant des visites diplomatiques entre titanopoles.

Activités

Les objectifs de l'Agence ont quelque peu évolué depuis son origine. Si elle s'intéresse toujours aux Étrangers — et commence à s'inquiéter de leur absence — et à la création d'un système politique parfait — qu'elle pense sur le point d'aboutir avec la pyramide de contrôle des agences —, ses préoccupations essentielles sont autres. Elles concernent la recherche en technologie Étrangère, l'information et la désinformation — par le biais des agences noires et centrales —, la diplomatie et la vente d'informations confidentielles d'une titanopole à une autre — afin d'éviter les conflits entre elles — l'espionnage permet notamment de maintenir un équilibre militaire —, l'étude des médiums et enfin la lutte contre la Résistance. Ces deux derniers points sont récemment devenus ses priorités.

Les Agents forment une force de frappe et d'investigation hors du commun. Ils sont bardés d'objets Étrangers dernier cri — souvent des prototypes — sont spécialisés dans l'espionnage, l'infiltration et l'influence. Ils sont l'élite et sont bien plus efficaces que les bras armés des agences centrales. Souvent vêtus d'imperméable, de chapeau et de gants de couleur noire — destinés à cacher les symptômes du syndrome d'Haussmann —, peu d'administrés les ont vus, mais ils sont d'ores et déjà une légende urbaine : celle des hommes-en-noir.

Réputation

L'Agence est inconnue. En revanche, les légendes des hommes-en-noir sont très répandues, mais varient d'un bloc à l'autre. Certains administrés pensent que les hommes-en-noir sont une section spéciale de leur agence centrale — il arrive que le bras armé de cette dernière s'habille à l'identique pour des missions d'investigation —, d'autres que ce sont des Étrangers ayant pris forme humaine et travaillant avec les agences ou cherchant à envahir la Terre. L'opinion des résistants varie aussi d'une cellule à l'autre. Quoi qu'il en soit, les hommes-en-noir sont des ennemis dont il faut se méfier comme le scorbut des canivaux. Une partie des résistants les soupçonne d'appartenir à l'agence-sans-nom — qui fut responsable des déportations qui engendrèrent les Grandes Grèves (1910-1920). Bien que celle-ci existe toujours officieusement, elle n'a rien à voir avec l'Agence et les deux organisations sont même plutôt en concurrence. L'agence-sans-nom est d'ailleurs un des seuls groupes avec les dirigeants de Novaya Rodina et quelques cellules de résistants à soupçonner l'existence de l'Agence.

Financement

Les ressources de l'Agence proviennent principalement des bénéfices d'Opio-dodo — la fameuse marque de soda des *twisted 50s* — et d'autres franchises, des détournements de fonds et de la vente d'informations confidentielles d'une titanopole à une autre.

Relations avec les agences

Aucune officielle, mais les Hauts Agents travaillent dans des agences importantes — centrales, Étrangers, Hygiène mentale ou Pharmachimie, etc.

Relations avec la marge

L'Agence entretient d'étroites relations avec les Quatre par le biais d'Opio-dodo. Elle s'est infiltrée dans divers groupes terroristes et d'égarés.

Chefs

Parmi le Conseil des Sept se trouvent des sommités des *twisted 50s* tels que John Edgar Hoover, haut agent des UAA, H.P. Lovecraft, agent des Étrangers des UAA et inventeur du test éponyme qui, couplé avec la machine Vanderberg, permet de déterminer si un individu a été ou non contacté, ou Bob Woodruff, le directeur d'Opio-dodo.

Situation en Europole

Deux Hauts Agents travaillent en permanence en Europole : Hans Gruberg, le directeur de l'agence noire et Scotty Rinelli, haut agent central et proche de Frantisek Plecnik, le dagsec des Étrangers.

L'agence europolitaine de la Paix

Historique

L'idée d'avoir un unique service d'ordre — social et militaire — s'est imposée dès la création de l'agence centrale europolitaine. L'une des premières agences à naître fut donc celle de la Paix. La concentration de nombreux pouvoirs en une seule structure avait engendré des velléités d'indépendance, et l'agence centrale décida de diminuer progressivement ses responsabilités en créant de nouvelles structures comme l'agence de la Réhabilitation individuelle. Les seules autres évolutions qu'a subies l'agence de la Paix depuis sa création sont le nombre de ses agents et la brutalité de ses méthodes — en constante augmentation depuis 1950 !

Effectifs

C'est l'une des plus grandes agences de l'Europole. Elle compte près de douze millions d'agents militaires — qui agissent très rarement dans la titanopole — et près de dix millions d'agents intérieurs — CRS, GIP, une grande partie des agents carcéraux et quelques agents administratifs —, soit une proportion de mille agents pour cent mille administrés.

Recrutement

Elle recrute essentiellement à la sortie des écoles et sans doute la seule agence qui ne regarde pas les notes finales au Concours — hormis pour quelques postes. Ce qu'elle veut, ce sont des agents solides, obéissants et qui ne posent aucune question. Sa seconde source de recrutement est la Candidature. Celle-ci est accessible à tout administré de l'Europole et consiste à se porter volontaire pour un théâtre d'opération pendant une durée d'au moins trois mois reconductibles. Avoir effectué une Candidature est bien vue par les directeurs et mentionnée dans les dossiers des administrés. De plus, elle permet d'acquérir des points de bonification au Concours.

Seules les sections d'élite connues sous le nom de Groupes d'Intervention et de Pacification ne sont pas recrutées ainsi. Pour les rejoindre, il faut passer au moins un an dans une Compagnie de Répression Sociale en tant qu'agent soldat et réussir des examens physiques et intellectuels. Ces derniers portent essentiellement sur la connaissance des armes et des équipements ainsi que sur la stratégie militaire en milieu urbain.

Organisation

Comme la plupart des agences, celle de la Paix a une structure hiérarchique pyramidale. Au sommet se trouve le directeur, Darnand, et à la base, les agents soldats. Entre ces derniers et le dagsec Darnand, en plus des directeurs de bureaux, il existe un responsable pour chaque région géographique — un par bloc, un par secteur et un par zone — qui se rencontrent régulièrement. En dehors de la titanopole, il existe aussi des bureaux semblables à des bases militaires dans les régions du monde où l'Europole est en guerre.

Communications

Rien de particulier. Les ordres transitent de responsable en responsable jusqu'à un agent officier d'une CRS, d'un GIP ou d'un régiment.

Activités

Comme son nom l'indique, l'agence de la Paix est la garante de la paix dans et en-dehors de l'Europole. Elle est donc responsable des actions militaires et de la répression des mouvements sociaux. Elle travaille en collaboration avec la plupart des agences. Celles-ci font en effet appel à elle pour boucler des pâtés d'immeubles ou même des blocs entiers et juguler des crises sociales ou pour faciliter des arrestations de subvers. Les GIP sont composés d'agents commandos équipés notamment d'objets Étrangers, qui interviennent essentiellement lors de prises d'otages et seulement si l'agence concernée par l'incident — ou l'agence centrale — fait appel à elle.

Réputation

Cela dépend des blocs. Très bonne dans les moins contestataires et les plus « socialement utiles » où l'on qualifie ses agents de « rassurants et effi-

L'effet bleu

Lors de la création des agences centrales, l'Agence a réussi à imposer un article dans le règlement de chacune : « Toute agence recevant des ordres écrits sur un formulaire bleu de type alpha par le biais d'un pneumatique se doit de les exécuter sur-le-champ. » Le « type alpha » signifie que le texte doit être codé grâce à une clef spécifique à chaque agence, changeant quotidiennement et connue des seuls directeurs de bureaux.

Dans les agences, recevoir un tel formulaire est appelé l'effet bleu. Ceci est très rare, mais quand cela arrive, la panique envahit le bureau ou l'agence concernée. En effet, un formulaire bleu peut obliger un bureau de l'Aménagement des espaces verts à se transformer temporairement en agence de la Paix, ou des agents à détruire certains de leurs dossiers, ou leur immeuble…

La plupart des agents pensent que ces formulaires viennent majoritairement de l'agence centrale et parfois d'autres comme celle des Étrangers ou celle de la Paix. Cela se produit en effet bien que les formulaires proviennent de l'agence noire de la titanopole… Ce procédé est utilisé avec parcimonie afin d'éviter que des subvers trop curieux remontent la piste.

Les agences et la marge

Si l'agence de la Réhabilitation individuelle a la charge des égarés subvers, aucune ne lutte spécifiquement contre le terrorisme ou les mafias. En effet, chaque agence doit faire respecter son propre règlement. Ainsi, c'est la division commerciale de la Technologie Étrangère qui lutte contre la contrebande d'objets Étrangers et le trafic de gadgets russes ; le bureau des Substances illicites de l'agence de la Réhabilitation individuelle ou celle de l'Hygiène mentale travaille — pas toujours main dans la main — avec l'agence de la Pharmachimie pour lutter contre le trafic de drogues ; l'agence de la Paix lutte contre le trafic d'armes — hors gadgets russes et armes Étrangères — ; celles du Bien-être et de l'Urbanisme contre la prostitution, etc.

Lorsqu'il y a assassinat d'un agent ou un attentat sur un bureau, c'est l'agence touchée qui doit se charger de l'enquête, des arrestations et des jugements. Le problème est de déterminer l'agence compétente : par exemple, si un agent du Concours est retrouvé mort dans un bureau de la Paix avec des dossiers de l'Hygiène mentale, les trois agences citées ont des raisons d'enquêter et de vouloir le faire. Ceci risque d'entraîner des conflits de juridiction et d'intérêts et des ralentissements dans les recherches.

caces » ; très mauvaises dans les blocs les plus « pauvres » où les termes de « brutes sanguinaires et patauds imbéciles » reviennent régulièrement. Parmi la marge, seuls quelques mafiosi les apprécient car ils sont corruptibles.

Financement

Les impôts des administrés et les amendes pour infractions aux divers règlements. Lorsqu'un agent de la Paix verbalise un individu pour infraction à une règle autre que celles de son agence, il prélève une taxe pour cette dernière.

Relations avec les agences

Très bonnes, même si beaucoup agents la craignent. Elle est incontournable en Europole.

Relations avec la marge

Très mauvaises. Ce qui n'a rien d'anormal au vu de ses attributions et de sa réputation.

Directeur

Joseph Dürstig Darnand est un vétéran des guerres de décolonisation en Afrique. Personnage autoritaire, sans pitié et sadique, il dirige son agence d'une main de fer. Sous sa coupe, le passage à tabac est devenu une règle et la torture est officieusement autorisée. Un de ses loisirs préférés est la chasse aux terroristes dans le secteur Néo-Bernes. Sa maîtresse n'est autre que Marie Besnard, la directrice de la Pharmachimie.

L'agence europolitaine des Étrangers

Historique

Après le Contact, la plupart des pays européens créèrent un ministère des Étrangers. En 1865, l'agence européenne des Étrangers vit le jour afin de coordonner les actions des différents ministères. Depuis, elle n'a quasiment pas évolué, hormis pour passer sous la tutelle de l'agence centrale.

Effectifs

Un peu plus d'un million et demi, dont neuf cent mille agents de protection. Tous travaillent dans une des trois bases — Bauhaus à Néo-Berlin, Eiffel à Alt-Paris et Gaudi à Alt-Barcelone — ou dans un des laboratoires souterrains ultra sécurisés dispersés à travers l'Europole — il en existe une vingtaine.

Recrutement

Les agents de protection sont recrutés parmi les GIP de l'agence de la Paix. Pour ses agents chercheurs, l'agence des Étrangers ne recrute que l'élite, même pour ses postes les moins gratifiants. Il est nécessaire d'être major au Concours. Entrer dans cette agence est un véritable sacerdoce et le passage au détecteur de mensonges suivi d'un interrogatoire sous penthotal est aussi une obligation. De plus, la vie de l'administré est passée au peigne fin ainsi que les dossiers de sa famille et de ses relations. S'il existe des subvers parmi ces derniers, la candidature est bien souvent rejetée. Avoir été contacté favorise et garantit (presque) l'entrée dans l'agence.

Organisation

Pyramidale bien sûr. Au sommet se trouve le dagsec Hynek et un conseil de hauts agents, puis les directeurs des bases et des laboratoires et enfin, à la base, les agents chercheurs et ceux de la protection organisés en équipes de cinq à cent suivant leurs attributions.

Les agents des Étrangers sont les plus surveillés et les plus contrôlés des administrés car beaucoup travaillent sur des projets classés secrets et leur fidélité doit donc être sans faille. Tous passent au détecteur de mensonges toutes les deux semaines.

Communications

Une des règles les plus importantes de cette agence est qu'« aucun sujet concernant ce qui se passe dans les bases ou les laboratoires ne doit être abordé en dehors de ceux-ci à moins d'y être autorisé par le dagsec ou l'agence centrale ».

Activités

Cette agence a la charge de préparer l'arrivée des Étrangers, mais aussi — et surtout — de concevoir de nouveaux objets Étrangers. Ses spécialités sont l'armement — à la base Eiffel —, la recherche spatiale et la bio-ingénierie — dans la base Gaudi —, la chimie et la topologie — dans la base Bauhaus. Depuis peu, l'agence des Étrangers étudie secrètement le problème des médiums avec certains hauts agents de l'Hygiène mentale et bien sûr avec l'agence noire.

Quant aux agents de protection, ils sont chargés de la sécurité des bases, des laboratoires et des chercheurs. Leur autorité s'étend sur toute la tita-

nopole et supplante celle des agents de la Paix en cas de force majeure. Ils sont souvent équipés d'objets Étrangers dernier cri ou de matériel militaire de haut niveau. Certains administrés murmurent qu'ils sont plus efficaces que les GIP et que la milice de l'agence centrale. Ils ont raison.

Réputation

Variable. Ses agents chercheurs sont respectés. Si l'administré moyen apprécie les innovations technologiques, il pense aussi que l'agence cache des informations sur les Étrangers, mais ne s'en inquiète pas outre mesure et pense même que c'est mieux ainsi. La Résistance est convaincue que les bases recèlent des secrets qui pourraient faire vaciller la pyramide de contrôle des agences, mais la majorité des cellules sait bien que s'introduire dans l'une d'elles relève de l'opération suicide…

Financement

Les impôts et surtout la vente des objets Étrangers. C'est l'agence qui a le budget le plus élevé par agent — avec l'Agence.

Relations avec les agences

Afin de préserver les secrets de ses travaux, l'agence des Étrangers n'a de contacts réguliers qu'avec l'agence centrale et celle commerciale de la Technologie Étrangère. Certaines équipes travaillent toutefois en partenariat avec l'agence de la Pharmachimie ou de l'Hygiène mentale — notamment pour tester les substances Étrangères et gérer le problème des médiums. Elle ne fait quasiment jamais appel à l'agence de la Paix sauf pour des opérations nécessitant un grand nombre d'hommes mobilisables rapidement. Pour le reste, ses agents de protection suffisent amplement.

Relations avec la marge

Aucune. Les mafias et les égarés évitent soigneusement de s'installer à côté des bases. Les terroristes osent rarement s'y attaquer.

Directeur

Le dagsec est l'astronome Joseph Hynek. C'est un homme discret d'une soixantaine d'années qui a été contacté en 1942. Il n'apprécie pas vraiment son travail de directeur et préfère continuer ses recherches. Ainsi, celui qui assure véritablement son poste est son agent secrétaire, Frantisek Plecnik. C'est un mathématicien contacté dans les années vingt. Il est doté d'un esprit brillant, mais horriblement rationnel. Il est froid, calculateur et les administrés ne sont pour lui que des données statistiques. Il a d'ailleurs réglementé l'utilisation de cobayes humains — que les administrés se rassurent, seuls les subvers sont concernés.

L'agence europolitaine de la Réhabilitation individuelle

Historique

C'est en 1949 qu'est née l'agence de la Réhabilitation individuelle. Ses activités étaient jusqu'alors dans les attributions de l'agence de la Paix.

Effectifs

Deux millions d'agents, et parmi eux dix pour cent d'enquêteurs — soit un enquêteur pour cinq mille administrés. Chaque bureau compte entre un et cent enquêteurs.

Recrutement

Il est semblable à celui de la majorité des agences et se fait en fonction des désirs des candidats, de leur dossier et de leurs résultats au Concours.

Organisation

Pyramidale. Au sommet se trouve le dagsec la Martinière et les hauts agents, en dessous, les directeurs de bureau et à la base, les agents. Il en existe de trois sortes : les agents enquêteurs, les agents sociaux et les agents de réhabilitation. Les deux premiers travaillent dans des bureaux, au contact des administrés, et les derniers derrière les grands murs en béton blanc des centres de réhabilitation, à l'abri des regards indiscrets.

Il existe au moins un bureau par bloc — hormis bien sûr dans ceux que les agences ont abandonnés — et lorsque plusieurs cohabitent, une commission composée de l'ensemble des hauts agents gère la politique de l'agence dans le bloc. Celle-ci varie énormément de l'un à l'autre. Il existe au moins un centre de réhabilitation par secteur — généralement, un pour cinq blocs.

Communications

Les bureaux et les commissions ont toute autorité dans leurs blocs et il y a très peu de relations entre eux et la « maison mère » — hormis pour la traque des subvers de classe 1.

Tout nouveau subver-e voit une copie de son dossier transmise aux archives de l'agence sectorielle. Une autre est envoyée au centre de réhabilitation dont dépend le bloc. En cas d'arrestation, c'est le bureau qui assure le transport jusqu'au centre.

Activités

L'agence de la Réhabilitation individuelle a en charge les subverve. Les enquêteurs les traquent et les surveillent et c'est d'eux que les Résistants doivent se méfier ainsi que des agents indépendants qu'engagent leurs bureaux lorsqu'ils sont en sous-effectif.

Les agents sociaux s'occupent de la paperasse et accueillent les administrés souhaitant se renseigner sur des règlements ou sur des solutions éducatives pour leurs enfants — en général, il est préférable de se renseigner auprès de l'agence du Concours en premier lieu, les parents de cas critiques finissent par être dirigés vers l'Hygiène mentale. Les agents sociaux enregistrent aussi les témoignages d'administrés ayant constaté des actes subversifs ainsi que des dossiers en provenance d'autres agences et concernant des agents classés subvers-e.

Enfin, les agents de réhabilitation travaillent dans les centres éponymes, et appliquent des programmes destinés à réinsérer les subvers-e dans les titanopoles.

Réputation

Elle est très variable d'un bloc à l'autre. Plus celui-ci est riche et la politique du bureau local laxiste, plus la réputation de l'agence est bonne et inversement. En général, les agents sociaux et de réhabilitation sont bien plus appréciés que les enquêteurs. En effet, ces derniers sont considérés comme des fouines et des empêcheurs de tourner en rond. Si les agents de réhabilitation sont bien considérés, c'est uniquement parce que les administrés se posant des questions sur

ce qui se passe dans les centres de réhabilitation sont rares.

Financement

Les impôts des administrés ainsi que les amendes dressées à l'encontre des subvers-e de classe 3 et des saisies de biens des classes 1 et 2.

Relations avec les agences

Assez chaotiques. En effet, les subvers-e de classe 3 sont souvent des agents et les surveiller peut amener des conflits de juridiction avec leur agence tutélaire. En revanche, de nombreux centres de réhabilitation travaillent en étroite collaboration avec l'Hygiène mentale — notamment pour tout ce qui touche aux thérapies de choc. Les sujets les plus désespérés sont d'ailleurs transférés dans cette agence et n'en ressortent que rarement…

Relations avec la marge

Évidemment, elles sont très mauvaises avec les égarés et certains groupes terroristes comme Gaïa. On ne peut les considérer bonnes avec les autres factions. En effet, même si celles-ci sortent des attributions de l'agence, les terroristes et les mafiosi savent qu'il vaut mieux se méfier de ces enquêteurs. Tous connaissent l'histoire de Luigi Scarpullazzi. Celui-ci fut classé subver-e pour ne pas avoir respecté le règlement sur la hauteur des murs d'enceinte des propriétés individuelles. Son dossier fut transmis à la Réhabilitation individuelle. Surveillé par un agent, Luigi commit l'erreur de ne pas respecter la règle sur la longueur des piscines privées. Il fut arrêté et placé dans un centre de réhabilitation. Le Syndicat en profita pour reprendre à son compte les blocs tenus par le vieux capo…

Directeur

Henri-Louis de la Martinière est le dagsec le plus âgé de l'Europole. Il est né en 1842 et a été contacté en 1860 alors qu'il assistait au colloque en tant que journaliste. Porté sur la politique et la philosophie, il est l'un de ceux qui ont posé le credo des Étrangers, il a fait partie de l'agence mondiale de l'Enseignement au début du siècle et a participé à la création de l'agence centrale europolitaine. Il est immensément riche et a de nombreux contacts à Alt-Paris. C'est son petit-fils, Louis, qui devrait prendre son poste à sa mort.

Les Scarpullazzi (Cosa Nostra)

Historique

Les origines de la famille Scarpullazzi sont anciennes. Ses membres prétendent être natifs de Corléone et descendre de la lignée de Valentino Scarzzi — celui-ci a combattu l'envahisseur nationaliste Garibaldi avant d'être exécuté pour anti-patriotisme envers la nation italienne. En réalité, ce conglomérat de vauriens et d'assassins est composé de palermitains expatriés depuis des générations. En 1952, ils forment l'une des familles de la Cosa Nostra les plus puissantes que l'on n'ait jamais connues.

Leur puissance provient du peu de pitié dont ils font preuve et surtout de leur argent. Peu après l'attaque du train Tusal en 1948, les Scarpullazzi sont devenus les maîtres de la Coupole alors que Paolo Scarpullazzi, le parrain de la famille, est subitement devenu riche. La rumeur prétend qu'il paya sa Mercedes rubis sur l'ongle, avec de vrais rubis…

Les agences n'apportèrent jamais la preuve de l'implication des Scarpullazzi dans cette affaire financière. Les autres familles ne croient pas en ce coup de maître car si les Scarpullazzi ne sont pas les moins dangereux des mafiosi, ils ne sont pas les plus malins. Une bande Scarpullazzi proche de Paolo tomba sur les auteurs du crime parfait, par hasard. Ces derniers avaient loué un entrepôt sur des quais contrôlés par les siciliens. Ceux-ci, persuadés d'éliminer de futurs rivaux, les tuèrent sans poser de questions. En découvrant les containers remplis de TUS, ils réalisèrent que les types qu'ils venaient d'assassiner étaient les génies du train Tusal. Paolo organisa par la suite l'échange des TUS avec les agences.

Effectifs

Les Scarpullazzi regroupent de nombreuses familles patrimoniales. En signe de respect pour le parrain, tout nouveau venu dans le « clan » change de nom. Les Scarpullazzi sont environ deux cents répartis dans toute l'Europole et une centaine d'autres est dispersée dans les autres titanopoles. En ajoutant les pièces rapportées par les mariages, les adoptions symboliques, des « employés »… La famille Scarpullazzi comprend deux mille personnes.

Recrutement

Paolo Scarpullazzi est intraitable sur ce point. Il ne fait confiance qu'à son neveu Antonio pour ne recruter que des siciliens. Des fils de siciliens nés dans des pays étrangers ne conviennent pas au parrain qui les trouvent ramollis par le confort des titanopoles. Les effectifs de la famille sont bien moins nombreux que ceux des autres « clans », mais bien plus sûr, plus traditionalistes et plus respectueux de l'Omertà.

Organisation

La famille est organisée à l'identique des légions romaines comme la plupart des familles de la Cosa Nostra. Les titres ont changé, mais l'esprit reste le même. L'obéissance est obligatoire et les ordres sont indiscutables. La trahison est une bonne façon de se promouvoir dans l'organisation, mais attention à ne pas abattre un véritable Scarpullazzi. Il est impossible de toucher au sang de la famille sans perdre la vie.

Communication

Les ordres sont distribués pyramidalement. Un Scarpullazzi les reçoit de son supérieur direct. Jamais de quelqu'un d'autre. Cela a un grand avantage lors des procès anti-mafia. Aucun traître ne peut dire que Paolo Scarpullazzi lui a demandé de tuer ou de voler. Pour l'instant, toutes les tentatives des agents ont échoué car elles ne sont pas parvenues à remonter jusqu'à un caïd.

Activités

Contrairement aux autres mafias, les Scarpullazzi ne cherchent pas à contrôler des territoires. Leurs activités sont tournées vers le « cash ». Braquage de bureaux d'agences bancaires, attaques de convois et détournement de fonds sont leur lot quotidien. Ces opérations sont très bien préparées afin de ne laisser aucune trace. Après le passage des Scarpullazzi, il ne subsiste aucun témoin pour raconter quoi que ce soit.

Réputation

Terrible. L'image du mafioso violent et impitoyable provient des actions de cette famille. Les agences en profitent pour faire un amalgame et rendre tous les mafiosi identiques aux yeux des administrés.

Financement

Le financement de ce « clan » provient de ses activités criminelles. Chacun gère son capital et en reverse une partie à sa hiérarchie. Faillir à ce versement est considéré comme une trahison et est passible de mort.

Relations avec les agences

Les Scarpullazzi entretiennent des relations diverses avec les agences. Ces dernières surveillent la famille en permanence. De plus, la grande influence des familles interdit aux agents de les harceler sans risques. Toutefois, le Scarpullazzi se doit d'être prudent. Tout le monde se souvient de Luigi Scarpullazzi et de sa trop grande piscine (*cf. L'agence de la Réhabilitation individuelle*). Depuis, Paolo s'est entouré d'une batterie d'agents avocats.

Relations avec la marge

Les Scarpullazzi méprisent les égarés. Ils les considèrent comme des traines-savates. Ils n'ont pas plus de considération pour les terroristes car leurs actions ne sont pas motivées par les affaires. Les membres du clan ne tuent pas d'innocent sans qu'il y ait un gain à la clé.

Chefs

Paolo Scarpullazzi est un septuagénaire, très maigre, ridé et courbé par les ans. Rien ne permet de dire qu'il possède une fortune colossale, ni qu'il est à la tête de la Coupole. Il a beaucoup d'ennemis au sein de la Cosa Nostra, mais tient l'organisation depuis qu'il a créé avec les autres membres de la bande des Quatre un système monétaire libéral. Sa fortune permet de cautionner le syndicat du crime sicilien.

Situation en Europole

Les Scarpullazzi se retrouvent surtout à BAMARKO et le quartier des italiens d'Alt-Paris. Leur pouvoir en tant que questeur pour le compte des services financiers de la coupole leur donne une certaine influence bien qu'ils ne possèdent aucun territoire.

La Fabrique indépendante (Syndicat)

Historique

Peu après les Grandes Grèves, les membres du Syndicat étaient chassés pour leurs propos anti-agences. Ils avaient peu d'endroit où se cacher et c'est ainsi que beaucoup d'entre eux se sont retrouvés dans une fabrique de chaussures d'Alt-Paris. Le directeur de cette dernière était un homme très proche de ses employés. Il fut très déçu des méthodes utilisées pour « négocier » avec les grévistes. Toutefois, en homme compatissant, il a fourni à ces derniers un havre de paix et leur a donné les moyens de se remettre en selle.
Les changements au sein du Syndicat ne lui convenaient guère. Il n'aimait pas non plus voir l'organisation devenir un « ramassis de criminels ». Pourtant, il est toujours un Camarade persuadé que du pire naîtra un monde meilleur.

Effectifs

Les membres appartenant à l'organisation ne sont qu'une petite trentaine, mais ce havre abrite plus d'un millier de personnes.

Recrutement

Il arrive que des jeunes gens s'intéressent aux activités du Syndicat car celles-ci sont bien plus lucratives que le travail d'un agent cordonnier. Les candidats sont alors évalués par le chef de bureau et le cas échéant intégrés peu à peu au Syndicat.

Organisation

Le Camarade directeur de la fabrique est aussi celui du bureau — au sens « agence » du terme, les syndicalistes ont repris une partie de leur vocabulaire pour tromper leurs ennemis. Son travail consiste à fournir les chaussures demandées par la maison-mère comme ils le font depuis des dizaines d'années. Personne ne se soucie d'où provient la production puisque, fait rare, elle est toujours à l'heure. Le Camarade directeur a aussi pour charge de prévenir le bureau syndical d'une enquête des agences. Sa participation à l'action du bureau s'arrête là. Il ignore donc qui sont les membres du bureau syndical et en vérité, il s'en moque. Tant que les biftons tombent…
Le bureau syndical est dirigé par un seul homme qui contrôle directement l'activité de tous les autres.

Communication

Les communications se font par le système pneumatique de la fabrique. Certains cartouches sont entourés d'une bande rouge. Signal pour le Syndicat qu'il doit intercepter ces « pneus ».

Activités

Les activités de la fabrique sont principalement la réalisation de chaussures. C'est naturellement qu'elle dévie une partie de sa production vers le second marché. Par ailleurs, les membres du bureau syndical se concentrent dans l'interception de convois de marchandises. Une partie des vols est redistribuée aux agents de la fabrique ou revendue à bas prix. L'autre partie est écoulée sur le second marché ou échangée avec la centrale du Syndicat.

Réputation

Pour vivre heureux, vivons cachés… Ce credo est appliqué depuis la création du bureau syndical et fonctionne très bien. Si quelques têtes brûlées tentent des opérations dangereuses, ils ont intérêt à réussir car les Camarades du bureau ne pardonnent pas ceux qui provoquent des enquêtes des agences.

Financement

Le financement de la fabrique provient de la production des chaussures payée en TUS et de la vente de marchandises détournées payées en biftons ou troquées.

Relations avec les agences

Les membres du bureau n'ont pas de relations avec les agences. Ils ne les apprécient pas, mais restent discrets à leur égard. Quant au Camarade directeur, il n'a pas eu de nouvelles de son agence sectorielle depuis vingt ans… À priori, cela continuera tant qu'il livrera les chaussures correspondantes aux modèles et aux quantités demandées dans les « pneus ».

Relations avec la marge

Bonnes. La fabrique est un endroit hospitalier. Certains égarés s'arrêtent quelques jours pour acheter des chaussures et se reposer un peu. Les autres mafias n'ont pas conscience des activités du bureau. Il y a trop peu d'opé-

rations pour que cela soit une gêne pour les autres. Les terroristes n'ont rien à faire d'une fabrique de chaussures, ils préfèrent des cibles plus sensibles comme les bureaux centraux ou ceux des agences transversales.

Chefs

Le Camarade directeur s'appelle Hector Bonner. Il a l'allure d'un grand-père bienveillant et n'a jamais un mot plus haut que l'autre. Sa barbe blanche et ses lorgnons reposant sur son nez ridé lui donnent un aspect des plus bonhommes et rien ne pourrait signaler sa connivence avec une mafia.
Le chef du bureau syndical s'appelle Boniface Bolitho. Il est vêtu comme tous les agents ouvriers de la fabrique. Il a environ la quarantaine. Son expression est parfaite, il parle parfaitement plusieurs ancilangues et divers argots. Ces capacités et son aspect banal lui ont sauvé la mise de nombreuses fois.

Royal Army of Liberation (terroristes)

Historique

Les premiers attentats revendiqués par la RAL datent de 1948. La véritable histoire de ce mouvement commence plus tôt, en 1946, lors de l'opération « Black Condor » de l'armée de l'Empire des Indes, qui fut un véritable fiasco. Cent vingt-six commandos des SAS ont disparu dans le désert africain. La thèse officielle certifiant qu'il s'agissait d'un accident d'avions planeurs, personne n'a cherché ces hommes portés *Missing In Action* par l'Empire des Indes. Ces SAS dévoués au général Tyler ont fuit vers l'ancienne Grande-Bretagne. Là, Tyler leur a ordonné de mettre sur pied un réseau pendant qu'il recherchait le véritable héritier de la couronne d'Angleterre. En 1947, lorsqu'il revient à Alt-London accompagné — selon le mythe — de l'héritier, Tyler a trouvé un réseau bien rodé et composé de cent vingt-six cellules.
Au début, la RAL s'est contentée d'agir dans Alt-London : elle y a détruit plusieurs bureaux et, au 31 décembre 1949, a réussi à étendre un drapeau anglais géant sur BigBen lors d'une retransmission photofluide en direct effectuée par l'agence du Divertissement.
Depuis 1951, la RAL étend son champ d'action à toute l'Europole, visant les points névralgiques des agences. Tyler a même organisé plusieurs *runs* sur les bases europolitaine, mais sans succès. Pour l'instant...

Victory, l'arme secrète de la Royal Army of Liberation.

Effectifs

L'état major est composé des cent vingt-six SAS d'origine qui prétendent avoir vu l'héritier. Ce sont les officiers de la RAL. Vient ensuite le gros des troupes, environ un millier de « soldats ». Depuis 1951, la RAL s'est lancée dans un vaste programme de recrutement, on compte ainsi à peu près cinq cent « bleus » cantonnés pour l'instant à des tâches mineures.
Il existe un quatrième corps, *The Few*, une escadrille d'aéropirates commandée par un certain Churchill, un agent mis au placard pour manque de loyauté.

Recrutement

Tous les membres de la RAL sont de nationalité anglaise, au sens où on l'entendait avant la création des agences. De plus, ils ont tous une formation militaire. Tyler a placé nombre de ses hommes dans l'agence de la Paix. Ils sont chargés de détecter les recrues potentielles. Après avoir vérifié le sentiment nationaliste et anarchiste des futures recrues, les hommes de la RAL les emmènent dans un camp d'entraînement secret caché dans les Highlands. Si elles obtiennent leur brevet de SAS, elles sont acceptées au sein de la RAL.

Organisation

La RAL est organisée de façon militaire. Tous ses membres ont un grade et obéissent à la discipline de l'ancienne armée anglaise. En revanche, du fait de la clandestinité de l'opération, les simples soldats ne connaissent que leur escouade. Seuls les sous-officiers et les officiers connaissent leur supérieur direct, ainsi qu'un autre officier de même grade afin d'améliorer la coordination.

Communications

Les officiers de la RAL communiquent entre eux grâce à des radios militaires et leurs messages sont codés. D'une façon générale, les escouades de la RAL communiquent peu : ces soldats sont habitués à opérer derrière les lignes ennemies pendant des mois sans support logistique.

Activités

La RAL est spécialisée dans des opérations de sabotage, d'assassinats et d'enlèvements. Elle opère avec le maximum de finesse et répugne à des opérations « grossières » comme les attentats en public. En revanche, lorsqu'elle se résout à y recourir, ceux-ci sont

extrêmement meurtriers et marquent profondément l'opinion europolitaine.

Réputation

La RAL n'est pas appréciée, même par les Anglais. Cependant, ses allégations concernant un « véritable » héritier à la Couronne et les victoires qu'elle remporte sur l'agence centrale forcent le respect d'un nombre grandissant d'administrés de l'ancien Royaume-Uni. À défaut de séduire, la RAL intrigue.

Financement

Obscur. Seul l'état major connaît véritablement les circuits de financement de la RAL. Il fait courir la rumeur selon laquelle Tyler vendrait les services de certains de ses hommes comme mercenaires en Afrique — à prix d'or, bien sûr. En réalité, l'absence de financement stable est la raison d'être de l'escadrille. Leurs larcins aériens constituent en effet un apport financier conséquent.

Relations avec les agences

Un nombre grandissant d'agents de la Paix considère comme « une affaire personnelle » de coincer Tyler et son état major. Beaucoup d'agents proches d'eux sont morts sous les balles des terribles SAS.

Relations avec la marge

Tyler n'entretient que peu de rapports avec la marge. Il achète quelques armes aux mafiosi, mais préfère se fournir directement sur les théâtres de sang. En revanche, la RAL et le Nouvel Empire se sont rapprochés au début des années cinquante. L'agence centrale craint la création d'une « internationale royaliste ».

Chefs

Le général Tyler est le chef surprême de la RAL. Déjà au temps des SAS, ses hommes lui vouaient une loyauté sans faille. L'immensité de leur mission actuelle renforce ce sentiment de cohésion.

Les Nazis (terroristes)

Historique

Le théoricien du national-socialisme autrichien, Adolf Hitler, fut abattu dans le métropolitain par les agents de la Réhabilitation individuelle. Un homme reprit cette idéologie à son compte. Sous le nom de code *Der Führer*, il refuse la moindre ingérence Étrangère dans les affaires de l'humanité. Convaincu de la supériorité aryenne, il compte prendre le contrôle des agences et les placer sous la tutelle de la mère patrie. Cette domination s'étendra ensuite à l'ensemble du globe, pour le bien de la « véritable humanité » — la race aryenne dans sa bouche.

Effectifs

La plupart des Nazis sont d'origine allemande. *Der Führer* accepte quelques Autrichiens, pour peu que ceux-ci attestent de leur généalogie. Le réseau compte quelques milliers de membres, pour la plupart inexpérimentés, qui sont principalement concentrés à BERSCANPOL.

Recrutement

Les recruteurs nazis sont particulièrement actifs dans les milieux pauvres ; ils y exploitent le mécontentement populaire et le transforment en une haine viscérale pour les agences et les étrangers — avec ou sans majuscule.

Organisation

Les nazis ont choisi comme QG une rame du métropolitain de l'Europole. Utilisant des moyens inconnus, ce train voyage sur le réseau des agences, sans que celles-ci ne puissent jamais le repérer. Le parti nazi est organisé en sections. Chacune de ces sections est spécialisée : logistique, renseignement, recrutement, action. Elle est dirigée par un sous-officier, et prend ses ordres d'un officier, qui coordonne plusieurs sections complémentaires. Seules les sections action commettent réellement les attentats.

Communications

Les membres d'une section ne connaissent personne en dehors de celle-ci, à l'exception de leur recruteur. Le sous-officier d'une section est le seul à connaître la boîte aux lettres ou le rendez-vous lui permettant de contacter son officier.

Activités

Étant donné l'ampleur de leur ambition et l'extrémisme de leur propos, les nazis exécutent toujours des actions très meurtrières où les morts se chiffrent par milliers. Ils visent surtout les agences liées directement aux Étrangers, ainsi que les établissements tenus par des immigrés d'autres titanopoles ou de colonies.

Réputation

Personne n'aime les nazis. Ni la Résistance, bien sûr, ni même les autres terroristes — rares sont ceux qui ne sentent pas leur cause salie par la simple proximité d'un nazi. Malheureusement, les conditions de vie difficiles des Europolitains et la frustration engendrée par le retard des Étrangers jouent pour les nazis. Leur message de haine rassemble chaque jour plus de membres.

Financement

Fonctionnant comme une véritable secte, les Nazis exigent de leur membre que ceux-ci consacrent toutes leurs ressources financières au réseau. Outre les moyens financiers que cela représente, cette méthode permet de maintenir les membres dans cet état de pauvreté qui les a souvent décidés à rejoindre le réseau.

Relations avec les agences

Paradoxalement, les agences ne prennent pas toutes les mesures pour mettre fin au réseau nazi. D'une part, elles estiment qu'il ne représente pas un danger aussi menaçant que d'autres réseaux terroristes. D'autre part, elles se réjouissent d'un si bel exemple de « mauvais » terroriste.

Relations avec la marge

Il est un fait que la Résistance a raison de se défier des nazis. Ceux-ci tentent en effet de l'infiltrer, certains de ses agents entrant en résistance en clamant pour origine un autre groupe terroriste, voire en se présentant comme de simples agents.

Chefs

Seuls les occupants du QG connaissent l'identité réelle de *Der Führer*. Selon le mythe entretenu par les officiers, *Der Führer* aurait été le témoin de l'exécution d'Hitler. Ce dernier,

dans un ultime souffle de vie, aurait supplié *Der Führer* de perpétuer son « œuvre ». Les nazis vouent un véritable culte du chef au *Führer*, qu'ils considèrent comme le fils spirituel d'Hitler.

Gaïa (terroristes)

Historique

Parmi les créateurs de la climurb, un agent spécialiste de l'environnement désapprouvait la tournure que prenait le projet. Il a compilé avec ses notes personnelles tous les effets secondaires néfastes que cette nouvelle technologie pouvait provoquer. Malheureusement pour lui, ses notes ont été lues par un agent central qui surveillait le projet de près. Traqué par l'agence de la Paix, cet agent trop scrupuleux est devenu un égaré. Pour lui, cela a même été une chute libre. Cependant, il a compris qu'il ne pouvait lutter seul. Il a construit un réseau de contacts et d'alliés disposant des compétences nécessaires pour détruire ce monstre polluant qu'est devenu la climurb.

Effectifs

Gaïa est composée principalement de scientifiques et de techniciens. Les premiers pour identifier les problèmes environnementaux posés par la climurb, les seconds pour procéder aux sabotages permettant de stopper les problèmes identifiés. Étant donnée la morphologie des conduits de la climurb, Gaïa a dû recruter une catégorie particulière de terroristes : des contorsionnistes. L'organisation compte aussi quelques membres plus « physiques », notamment des experts en explosifs.

Recrutement

Gaïa a beaucoup recruté à l'époque où la climurb était installée, lors des manifestations et rassemblements protestant contre les immenses chantiers. Depuis, le manque de réseaux adéquats pose un véritable problème à Gaïa. Heureusement, sa réputation la sert et de nombreux mécontents du système cherchent spontanément à rejoindre ses rangs.

Organisation

Les membres de Gaïa ne sont pas des théoriciens de l'action clandestine. Ils ont construit un réseau de cellules cloisonnées dont la répartition est calquée sur le découpage sectoriel de la climurb. Un certain manque d'organisation dans les réunions et le recrutement a conduit à un cloisonnement imparfait de ces cellules, mais jusqu'à maintenant cela n'a pas porté préjudice.

Communications

Toute cellule de Gaïa comporte au moins un scientifique. Ainsi, l'organisation utilise des codes d'apparence ordinaire, mais dont la logique provient de la chimie moléculaire. Aucun agent de la Paix n'y a encore pensé ce qui rend les communications de Gaïa sûres pour encore quelques années.

Activités

Jusqu'en 1952, Gaïa s'est limitée à des opérations de sabotage de la climurb selon la logique du mouvement. En effet, les responsables se disaient que d'une part l'agence centrale se lasserait bien un jour de payer les réparations et que d'autre part quelqu'un finirait par se rendre compte que les habitants des secteurs privés de climurb se portaient mieux que les autres, mais cela n'a pas vraiment fonctionné. Le mouvement a changé son fusil d'épaule. Aujourd'hui, il distribue des médicaments dans les secteurs les plus touchés par les maladies véhiculées par la climurb. De plus, Gaïa fait désormais la guerre à l'agence du Climat, notamment en diffusant de puissants hallucinogènes — inoffensifs bien sûr — dans ses locaux.

Réputation

Pour la plupart des administrés, Gaïa n'est pas un « vrai » mouvement terroriste. En effet, on considère ses motivations comme trop farfelues pour être dangereuses — a son grand dam d'ailleurs — ou bien on constate que ses actions sont toujours non violentes. Dans le second cas, certains administrés épris d'écologie n'hésitent pas à faire le premier pas vers le mouvement.

Financement

Certains scientifiques de Gaïa ont mis au point des médicaments relativement efficaces contre les maladies provoquées par la climurb. S'ils sont prêts à en faire don aux nécessiteux, il n'en va pas de même pour les nantis de l'Europole. Ainsi, Gaïa a conclu une alliance avec Cosa Nostra pour diffuser ses médicaments à des prix prohibitifs dans les cercles huppés de la titanopole.

Relations avec les agences

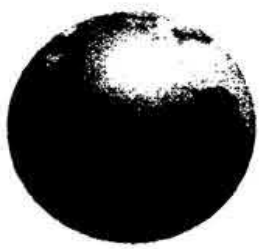
Gaïa n'est pas considérée comme un ennemi prioritaire. Beaucoup d'agences la voient comme un problème strictement lié à l'agence de la Météorologie et laissent donc la milice de celle-ci se débrouiller toute seule. L'agence de la Réhabilitation individuelle a des dossiers sur certains de ses membres, mais elle a l'intention d'en rester à ses attributions et ne risque donc pas de démanteler le réseau. Le jour où l'agence centrale s'en mêlera, Gaïa n'aura qu'à bien se tenir.

Relations avec la marge

Gaïa entretient de bonnes relations avec les égarés. En effet, ses fondateurs sont issus de ce milieu. Ils n'ont pas oublié leurs vieux amis. Une alliance a été contractée avec la Cosa Nostra, mais tous les membres de Gaïa ne connaissent pas ce détail.

Chefs

Le fondateur de Gaïa se fait désormais appelé *Cloud* — nuage en ancianglais. Il rencontre une fois tous les trois mois les autres chefs de secteur. Ce sont tous des scientifiques, sauf un, le premier contorsionniste engagé par Gaïa, un ancien acrobate de cirque.



LA RÉSISTANCE

Les groupes de résistants qui suivent peuvent être les alliés, les modèles, ou même — pourquoi pas — les adversaires des Résistants.

Justice (cellule)

Historique

Justice est née il y a deux mois. Centrée sur le district de Chicago — qui englobe en gros tout ce qui se trouve entre Chicago et Denver —, elle est encore en phase d'organisation.

Effectifs

Cinq personnes. Tous sont d'anciens policiers, avocats et juges, qui se sont retrouvés affectés dans des agences ne correspondant pas nécessairement à leurs compétences.

Recrutement

Les cinq fondateurs se connaissent depuis longtemps et se font confiance. Ils sont conscients qu'il faudra bientôt qu'ils s'ouvrent à d'autres, mais ils préfèrent retarder ce moment le plus possible.

Organisation

Très informelle. Ils se réunissent tous les quinze jours, tantôt chez l'un, tantôt chez l'autre. L'hôte fait office de « président de séance » et fixe l'ordre du jour.

Communications

Les cinq se sont arrangés pour travailler régulièrement ensemble et ont donc de multiples occasions de se téléphoner ou de se rencontrer. Ils ont mis sur pied une liste de phrases codées. Une allusion au « dossier Wigmore » signifie « j'ai des trucs à te dire ». La phrase « il faut qu'on déjeune » veut dire « j'ai une affaire à proposer lors de la prochaine réunion ». « Il manque X pièces importantes » se traduit par « je vais devoir garder un profil bas pendant X jours », et ainsi de suite.

Activités

Justice a choisi de s'attacher aux gens. Ses membres sont tous en contact quotidien avec le public et peuvent constater *de visu* les dégâts causés par une administration déconnectée du réel. Le gros de leur travail est de faire réapparaître des dossiers égarés ou de faire disparaître des documents gênants, de contourner des procédures trop lourdes et ainsi de suite. S'ils le souhaitaient, ils pourraient pourrir la vie de leurs ennemis, mais ils n'ont pas encore réalisé le potentiel de cette tactique.

Pour l'heure, ils ne remettent pas l'existence des agences en cause. Tous estiment qu'elles sont largement perfectibles. La mafia et les groupes terroristes constituent leur autre centre d'intérêt. Justice a accès à une longue liste d'individus nuisibles mais intouchables, notamment à l'intérieur de la Cosa Nostra. La cellule travaille à leur élimination par tous les moyens, légaux et autres. Don Guillermo O'Flaherty, le boss des quartiers nord, a été leur première victime, il y a tout juste trois semaines. Ils ont piégé sa voiture. La guerre des gangs qui s'en est suivie a déjà fait douze victimes parmi les gangsters.

Réputation

Leur guérilla bureaucratique est pour l'heure strictement anonyme et invisible, mais elle finira par leur valoir de nombreux obligés.

Financement

Pour l'heure, ils financent leurs dépenses sur leurs fonds personnels.

Relations dans la Résistance

Les cinq n'ont pas de contacts directs avec le reste de la Résistance. En revanche, l'un d'eux, Peter Barlow, a un ami parmi un groupe de squatters installés dans un abattoir désaffecté. Cet ami travaille occasionnellement pour les Fils de Washington, une cellule plus grosse, plus ancienne et mieux organisée.

Relations extérieures

Chacun des cinq a eu l'occasion de nuire à la Cosa Nostra et de nombreux *dons* seraient heureux de les savoir morts.

Liens

Les cinq membres de Justice sont bien implantés dans les agences du district de Chicago.

Chef

La personnalité la plus influente est le juge Adam Thurlow, un vieux gentleman qui occupe le poste de sous-directeur à l'agence des contentieux immobiliers du district. Son second — de fait plus qu'en droit — est Henrique Cheng, un métis sino-mexicain qui est bien placé à l'agence de l'éducation. Henrique est le plus ambitieux du groupe.

Une affaire de bon sens

Les généralités exposée dans *La Résistance* sont exactement cela : des généralités. Deux cellules de résistants basées dans le même bloc peuvent adopter des attitudes diamétralement opposées à l'égard des autres groupes présents sur place. La première, dirigée par un ancien chef de bureau à l'Approvisionnement, se focalise sur la dénonciation des magouilles des agences. Elle a vite compris que la branche locale du Syndicat pouvait représenter une source de revenus intéressante, et participe en compte à demi avec elle à un trafic de faux TUS. Elle ne s'intéresse absolument pas aux Fils de la Nation, un petit groupe terroriste, et ne sait même pas qu'il y a des égarés dans le vieux chantier naval.

L'autre est dirigée par un ancien petit truand qui a été chassé du Syndicat parce qu'il tapait dans la caisse. Il a passé un moment parmi les Fils de la Nation avant de les quitter parce qu'il les trouvait « trop dingues », mais a gardé de bonnes relations avec certains d'entre eux. Il se fout des agences, qu'il considère comme du trop gros gibier, mais mène une lutte sans merci contre le Syndicat. Et comme il est conscient de ses lacunes dans le domaine intellectuel, il passe du temps avec le chef des égarés.

Les deux chefs ont vaguement conscience de l'existence de l'autre cellule sur « leur » territoire, mais n'envisagent pas de travailler ensemble.

Ailleurs, deux chefs plus dynamiques et plus « synchrones » auraient pu éliminer le gang mafioso et les Fils de la Nation, intégrer les égarés les plus dynamiques et rallier la population.

Rose blanche (réseau)

Historique

Une première Rose blanche, vouée à l'agitation syndicale, a existé dans l'ouest de BERSCANPOL au début des années quarante. Probablement fondée par un survivant de ce groupe, la Rose blanche actuelle opère dans le sud de PARENGAM.

Effectifs

Six « sixains », ou cellules de six personnes.

Recrutement

La Rose blanche ne semble pas vouloir augmenter ses effectifs dans l'immédiat. Les postulants sont parfois mis en contact avec d'autres réseaux, plus ouverts. Les membres de la Rose blanche se voient interdire d'appartenir à d'autres réseaux, au nom de la sécurité.

Organisation

Les sixains sont numérotés de 1 à 7 — sauf le n° 2. La cellule maîtresse est actuellement la n° 4. Les cellules 1, 3 et 7 sont des cellules « d'action ». La cellule 5 se spécialise dans le renseignement. La 6 n'est jamais risquée sur le terrain et se charge des contacts avec les autres réseaux. Il n'existe pas de cellule n° 2 et il semble pas qu'il n'y en ait jamais eu. La création d'une deuxième cellule de renseignement, qui porterait le n° 9, est envisagée.

Communications

Les membres des cellules 1, 3 et 7 n'ont de contacts qu'avec un membre de la cellule maîtresse, et ignorent l'identité de leurs contacts dans la cellule 5. Cette dernière peut contacter un homme dans chacune de ces trois cellules, ainsi qu'un membre de la cellule maîtresse. En revanche, la cellule 5 n'a aucun contact direct avec la cellule 6. Bien sûr, les cellules actions s'ignorent les unes les autres. Chaque cellule fixe par ailleurs ses « règles d'engagement ». Les membres de la cellule 1 vivent dans la clandestinité — ils occupent plusieurs planques dans les friches d'Indus-Orléans — et se rencontrent presque quotidiennement. En revanche, les six membres de la cellule 7 vivent sous un régime de cloisonnement sévère — chacun d'eux ne connaît qu'un seul autre membre de sa cellule et lorsqu'ils se rencontrent (jamais tous les six à la fois), ils sont systématiquement masqués.

Activités

La Rose blanche d'origine se concentrait sur la « pénétration idéologique » des agents ouvriers des « Indus-Villes ». Son incarnation actuelle évolue toujours dans ce milieu, mais avec une prédilection marquée pour le sabotage. Tous les membres de la cellule 3 travaillent dans la même usine d'armement et veillent à ce que les fusils qui en sortent souffrent vite de malfonctions fatales. Ceux de la cellule 1 travaillent sur une échelle plus large, faisant sauter des entrepôts, désorganisant les livraisons de matières premières, etc. La cellule 7, quant à elle, s'attache à la « contre-propagande », faisant circuler des tracts, poussant les ouvriers à réfléchir à leurs conditions de travail, démontant les bobards de l'agence de la Production industrielle, etc. La cellule 5 s'attache à trouver des cibles pour la 1 et la 7. La 4 coordonne discrètement le tout.

Le Rose blanche évite autant que possible de faire des victimes civiles. Même lorsque ses membres font sauter un entrepôt, ils veillent à ce que les gardiens soient épargnés — on les retrouve généralement ligotés, à l'écart.

Réputation

La première Rose blanche a une action d'éclat à son actif : la grève générale qui a totalement paralysé le secteur Indus-Ruhr pendant quarante-huit heures, du 1er au 3 mai 1943. Elle a été démantelée le 5 et les dirigeants actuels ont retenu la leçon : pas de vagues.

Financement

La plupart des membres du réseau occupent encore des emplois « légitimes ». La cellule 1 se paye parfois « sur la bête », pillant les trains et les entrepôts qu'ils font sauter. Ses prises sont parfois revendues à des groupes extérieurs à la Résistance.

Relations dans la Résistance

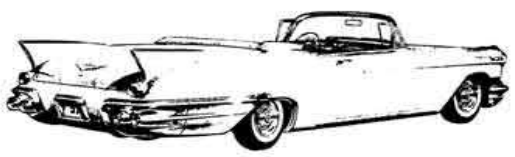
La Rose blanche refuse obstinément de s'affilier à un mouvement plus large. En revanche, les hommes de la cellule 6 passent un temps considérable à jouer les intermédiaires entre d'autres groupes. Ils ont contribué à forger des liens étroits entre plusieurs réseaux, dont certains ont fini par fusionner. La Rose blanche est plutôt bien vue des autres organisations de résistance locales.

Relations extérieures

La cellule 1 a des liens de plus en plus amicaux avec le Syndicat. Les chefs de cette organisation la perçoivent comme une bande de casseurs talentueux, qui finiront par rejoindre la mafia. La cellule 5 a des contacts dans de nombreuses agences du sud de PARENGAM. La cellule 6 est de loin la plus vulnérable de tout le réseau : ses liens avec les groupes de résistants locaux la rendent dangereusement visible. Au cas où l'un de ces groupes viendrait à disparaître, elle serait en danger.

Chefs

Les cellules 1, 3 et 7 sont dirigées respectivement par Antoine, Diamant et Sophia. La 5 est dirigée par Diamond, la 6 par Anthony. La ressemblance dans les noms de code est voulue : elle est censée dérouter les agences, au cas où le réseau serait partiellement démantelé. Le truc n'a jamais été mis à l'épreuve et son efficacité est loin d'être garantie. Les membres de la cellule n° 4 sont identifiés par des chiffres romains : I, IV, IX, XI, XV et XIX. S'ils sont restés fidèles à leur système, il est douteux que le chef porte le numéro I... Il n'est même pas certain que ces six chiffres correspondent à autant de personnes. Leur action étant plutôt discrète, les chefs pourraient tout à fait n'être que deux ou trois.



Centralized Operating Group (mouvement)

Historique

Ce mouvement est né en 1950 de la fusion d'une douzaine de réseaux établis dans la partie insulaire de PARENGAM et notamment dans la région d'Alt-London. Depuis, il a considérablement grossi, absorbant de nombreux autres réseaux britanniques et se dotant de réseaux alliés dans le sud de la zone, notamment aux alentours d'Alt-Paris.

Effectifs

Plusieurs centaines de personnes, mais les chiffres fluctuent beaucoup.

Recrutement

Le COG ne recrute jamais de non-résistants. En revanche, tous les membres des réseaux affiliés en deviennent automatiquement membres. Ceux qui le désirent peuvent rejoindre les Operation Groups (OG), qui sont le bras armé du mouvement.

Organisation

Chaque réseau membre est libre de s'organiser comme il le désire. Le COG lui-même est divisé en deux branches.

La **commission** compte un homme de chaque réseau membre et fonctionne *grosso modo* comme un parlement. Ses membres débattent des actions à mener et tentent de les coordonner. Depuis peu, ils amorcent un partage des tâches, poussant les réseaux à se spécialiser. Théoriquement, les décisions de leurs représentants engagent les chefs des réseaux membres. En pratique, charbonnier est maître chez lui et les patrons des réseaux ignorent souvent leurs décisions… quand ils peuvent se le permettre.

Les OG sont dirigés par l'EC, **l'executive comitee**. Celui-ci compte huit membres, désignés par les noms des vieux quartiers de London. Théoriquement, chacun d'eux est chargé d'un secteur d'activité précis, qu'il soit régional ou qu'il concerne une activité. En pratique, ces distinctions sont souvent ignorées, pour éviter qu'ils ne se créent des fiefs. L'idée est louable, mais cela entraîne une certaine désorganisation au sommet.

Chaque OG est libre de se structurer à sa guise, tant qu'elle respecte un cahier des charges minimum, dont les principales clauses sont : « n'agissez pas là où vous vivez » et « ne conservez jamais la même planque plus d'un mois ». Certains chefs d'OG sont élus, d'autres sont là en vertu de l'ancienneté, une minorité s'est purement et simplement autoproclamée…

Communications

La sécurité n'est malheureusement pas aussi stricte qu'elle le devrait au sein de la branche exécutive. Chaque OG compte dix personnes au maximum, ce qui est beaucoup, et il arrive que certains de leurs membres connaissent du monde dans deux ou trois autres OG ou, pire, dans d'autres réseaux. Les procédures de reconnaissance internes ne changent pas très souvent. La plus visible est le petit engrenage — *cog* en anglais — que certains membres vont jusqu'à porter en broche. En général, ils se contentent de le dessiner, ou d'y faire allusion dans la conversation. La séquence morse C-O-G — longue-brève-longue-brève longue-longue-longue longue-longue-brève — sert aussi parfois d'identifiant, par exemple comme signal de reconnaissance frappé à la porte d'une planque.

Activités

Sur le papier, la COG n'a pas d'activités propres. Les OG servent uniquement d'appoint aux activités des réseaux membres. En pratique, cela impose une certaine quantité d'opérations indépendantes. Par exemple, pour procurer des véhicules aux membres du réseau Victoria, il faut bien commencer par les voler, si possible à l'autre bout de l'Angleterre, et par les doter de fausses plaques. De là à agir de manière indépendante en prévision de « circonstances futures » non spécifiées, il n'y a qu'un pas.

Selon les besoins, les OG peuvent être engagés dans n'importe quel type d'opération, du renseignement à l'assassinat en passant par le sabotage. Quelques OG sont en train de se spécialiser, mais pour l'heure, ils sont essentiellement composés de touche-à-tout talentueux… Ou non. Le taux d'attrition des OG est important. Les survivants des OG détruits sont versés dans d'autres groupes, généralement après une période de mise au vert sur le continent. Ces « vacances » s'accompagnent généralement d'une discrète surveillance : les gens trop chanceux sont souvent des traîtres.

Le COG dispose d'une imprimerie clandestine qui produit des milliers de tracts chaque semaine. Là encore, il ne s'agit pas de ses propres tracts, mais de ceux des réseaux membres. En revanche, il possède en propre de nombreux véhicules — dont la liste change sans cesse au gré des « réquisitions » du jour. Enfin, le COG fait partie des rares mouvements de résistance à s'aventurer dans les airs, avec deux autogyres, officiellement détruits dans une collision aérienne et munis de faux papiers. Ils se sont avérés particulièrement précieux pour transporter discrètement du personnel au-dessus de la Manche.

Réputation

Théoriquement, le COG devrait être invisible et s'effacer derrière les réseaux qu'il soutient. En pratique, il n'en va pas tout à fait ainsi… par la faute des agences. Le démantèlement de plusieurs OG basées à Alt-Edimbourg et Alt-Glasgow, voici six mois, a rendu le mouvement visible. Depuis, l'agence de la Propagande de PARENGAM s'en est emparée. Le COG est devenu le méchant récurrent du feuilleton radiophonique à succès *Les Aventures de l'agent Daniel Wilkins*. Les « sbires du COG » y sont dépeints comme des terroristes lâches et incompétents, régulièrement mis en échec par l'héroïque Wilkins. Les chefs de l'Executive Commission ne sont pas loin de se réjouir de cette situation. En effet, pour l'homme de la rue, le COG est en train de devenir un nom commun. Des plaisantins se l'approprient pour faire des farces, l'administré de base raconte des blagues dessus… et paradoxalement, tout ce « bruit » masque une partie de ses activités. En contrepartie, il faut subir les ricanements des réseaux rivaux, mais ce sont les aléas du métier, n'est-ce pas ?

Financement

Chaque trimestre, les réseaux membres doivent verser une contribution au mouvement. Son montant est âprement discuté par les membres de la Commission. Il n'est, bien entendu, pas question d'argent, mais de troc de ressources, d'hommes ou d'informations. Les OG sont libres de s'autofi-

nancer. Certaines fonctionnent sur les fonds de leurs membres. D'autres perçoivent un « impôt de guerre » sur certains quartiers — du racket, en termes clairs. D'autres encore se laissent aller à faire des « boulots alimentaires » — autrement dit, du mercenariat — pour d'autres groupes. Il existe au moins deux OG, dans l'ethnobloc chinois d'Alt-London, qui sont complètement dans la poche des Triades.

Relations dans la Résistance

Le COG est en train de devenir une force incontournable dans la Résistance des îles Britanniques. Cela ne veut pas dire qu'il soit universellement aimé. Nombreux sont les chefs de réseau qui le trouvent « arrogant, hégémonique » ou tout simplement pas assez sûr. Dans le nord de l'ancienne France, les réseaux alliés trouvent qu'il demande beaucoup et offre peu. Les vieux antagonismes nationalistes étant prompts à ressurgir, peu de gens sont disposés à se joindre à un mouvement qui semble prêt à se battre « jusqu'au dernier Français ». Les dirigeants du COG entretiennent des liens avec le Comité de Libération Mondial, mais leur solidité et leur profondeur restent mystérieuses.

Relations extérieures

L'Executive Comitee et la Commission essayent tous les deux de définir une position « universelle » concernant les diverses factions à l'œuvre dans PARENGAM, mais la tâche est à peine entamée. Quand elle sera terminée, d'ici un an ou deux si le mouvement survit jusque-là, elle s'appliquera à tous les réseaux membres. Pour l'instant, chacun fait exactement ce qu'il veut, tant que ce n'est pas trop voyant.

Chefs

La Commission et l'EC sont tous les deux présidés par un individu connu sous le seul nom de « Premier ». Âgé d'une soixantaine d'années, cet homme aurait appartenu à une famille proche de l'ancien gouvernement britannique. Dans le même esprit, les membres de l'EC seraient — pour une part — issus des rangs de l'ancien Parlement. À en croire les rumeurs, certains d'entre eux auraient conservé des liens avec feu l'Intelligence Service, qui est devenue l'une des très nombreuses agences d'espionnage de PARENGAM.

Le réseau des réseaux ?

En bordure des blocs de l'Europole, l'Auvergne est une région encore bien préservée de l'inexorable progression des titanopoles. C'est pour cette raison que bien des résistants y installent des planques. En effet, qui se douterait que telle ferme ou tel hameau dissimule des armes, des vivres, des moyens de communication pirates ?

Fidèle à cette réputation, le réseau Mamëa coordonne les efforts de cellules récemment constituées. Il permet à ces dernières d'échanger des informations et de partager des ressources.

Le réseau Mamëa est dirigé par un agent postier, connu sous le nom de Mike, et sa famille.

Grâce à Mike, les Résistants ne tarderont pas à rencontrer les mouvements et réseaux exposés dans les pages précédentes. Et surtout, ils découvriront au hasard de conversations avec d'autres résistants de passage que tel ou tel autre contact est l'un des leurs.

Il appartient au MJ d'utiliser ce réseau pour créer une dynamique au sein de la résistance europolitaine.

Mike est connu pour sa jovialité et les sobriquets dont il affuble toute personne de son entourage.

C'est souvent lui qui attribue les noms de code aux nouveaux résistants.

À LIRE AVANT DE JOUER !

« Peut-être souffrons-nous tous d'une psychose collective qui provoque en nous une sensation d'irréalité, peut-être faisons-nous subir à la réalité qui nous entoure un test incorrect, et que le dysfonctionnement est interne à notre système de perception, à notre cognition. »

• Philip K. Dick •

Avant d'animer des parties de *RétroFutur*, mais après avoir pris connaissance de tous les chapitres qui précèdent celui-ci, le MJ doit évidemment réunir quelques-uns de ses amis et leur faire créer des Résistants, mais il doit aussi préparer une histoire à leur faire jouer. Il peut s'agir d'une scène de la vie quotidienne des *twisted 50s*, ou bien d'une mission importante pour la survie de la cellule des Résistants, pour la Résistance ou pour d'autres résistants. Pour cela, le MJ est confronté à une alternative. Il peut préparer une situation proposée par un scénario acheté dans le commerce ou créer sa propre intrigue. Quoi qu'il en soit, nous emprunterons le vocabulaire des histoires où se côtoient les résistants et les agents de renseignement pendant l'Occupation. Ainsi, toute situation connaissant un début et une fin, un scénario en quelque sorte, se nomme « **opération** », et toute suite d'opérations liées à une intrigue plus vaste une « **mission** ».

Ce chapitre a pour dessein de procurer au MJ quelques clefs afin qu'il puisse au mieux se représenter les *twisted 50s*, concevoir des opérations et des missions dans cet univers, et communiquer l'ambiance propre à *RétroFutur* à ses joueurs.

DES AMBIANCES POUR UN GENRE NOUVEAU

Il est toujours plus facile de présenter ou de recommander une œuvre en parlant du genre auquel elle appartient. Ainsi, il peut être utile de présenter *Le Seigneur des anneaux* comme une œuvre majeure de la fantasy, *Dracula* comme un roman référence de la culture gothique, *2001, L'Odyssée de l'espace* comme un film de S.-F., etc. Mais que dire des *twisted 50s*, si ce n'est qu'elles mêlent années cinquante et science-fiction, sans pour autant être cataloguées comme *soap-opera*, anticipation ou *cyberpunk*.

Gardant cette question à l'esprit, *RétroFutur* propose d'explorer pour la première fois un univers « rétro-futur » en jeu de rôle, c'est-à-dire un monde aux couleurs rétros et aux problématiques de la S.-F. et donc qualifiables de « futuristes ». Afin que le MJ cerne au mieux nos intentions, nous lui proposons les références rétro-futurs suivantes. Ces dernières ne sont pas forcément à consulter ; elles ne sont pas les seules du genre ni les plus représentatives, mais bien celles des auteurs des *twisted 50s*, c'est-à-dire celles qui guidèrent leur travail de conception ainsi que celui des « développeurs » de *RétroFutur*. Toutes peuvent donner lieu à des missions, ou permettre au MJ de guider ses joueurs dans le développement de leurs Résistants.

Des éléments « twistés »

Un univers se distingue d'un autre non seulement par son décor et ses personnages, mais aussi par les thèmes qu'il aborde. L'alchimie de ces aspects engendre ce que les joueurs de jeu de rôle ont coutume de nommer « l'ambiance », nommant par ce mot un ensemble de sensations ressenties tout au long de leur partie et cristallisant pour eux leur univers favori.

L'ambiance d'une partie de *RétroFutur* repose sur…

- Le **besoin de résister** à un monde devenu absurde et « schizophrène », ou en passe de le devenir, que l'on pourrait qualifier de schizoïde ;
- L'**angoisse** engendrée par une société, pour ne pas dire une civilisation, absurde, dont les membres n'ont le choix qu'entre force du contrôle et organisation de la marge ;
- La **peur** née des événements paranormaux — que certains agents disent « inexpliqués » — qui se multiplient et s'insinuent dans le quotidien ;
- La surveillance réciproque des factions des *twisted 50s* qui s'apparente à la tension des meilleures histoires d'**espionnage** des périodes de conflits ;
- La **violence** qui oppresse les hommes et les femmes de la rue, qu'elle soit engendrée par les agences et leur bureaucratie ou par les forces de la marge, qui contestent sans donner de réponses au malaise des *twisted 50s* ;
- L'**espoir** qu'incarnent les mystères magiques des terres lointaines, que sont l'Océanie et l'Archipel des rêves pour les administrés…

Et s'il n'y avait qu'une chose à retenir pour le MJ et ses joueurs, ce serait que les **twisted 50s sont un décor mondial « anti-utopique » en nuances de gris** et que **RétroFutur est un jeu de rôle sur le thème de la résistance**.

Enfin, *RétroFutur* et les *twisted 50s* **ne constituent pas une uchronie.** C'est-à-dire qu'ils ne proposent pas un univers entièrement réécrit en s'appuyant sur une altération d'un fait historique, ou en y introduisant un élément fantaisiste. Ainsi, les *twis-*

Une affaire de bon sens

Comme toujours dans le jeu de rôle, si un élément semble inadapté aux joueurs, il peut être modifié ou tout simplement ignoré, car *RétroFutur* n'est pas seulement ce livre mais bien les parties jouées entre amis. Ainsi, les *twisted 50s* n'existent en termes ludiques que lorsqu'elles sont explorées au cours des parties de *RétroFutur*. Il y a donc autant de versions de ce jeu de rôle que de personnes qui le pratiquent !

ted 50s ne sont pas la conséquence du Contact. Celui-ci est plutôt le prétexte qui permet de les justifier, la volonté des auteurs étant de proposer un jeu de résistance dans un monde ubuesque et décalé.
Ce dernier point est sans doute le plus difficile à se représenter. Les *twisted 50s* sont habités par des personnages et utilisent des événements et des lieux réels issus de nos années cinquante. Cela dit, *RétroFutur* ne se soucie pas de la réalité historique ni de la plausible historicité. Son but, et ce critère doit devenir celui des MJ futurs co-développeurs de cet univers « twisté », est de prendre du plaisir à inventer collégialement des histoires divertissantes avec les éléments évoqués plus hauts. En d'autres termes, *RétroFutur* est une œuvre de fiction.

Quelques pistes

Maintenant que les clefs de *RétroFutur* sont connues, voici quelques sources d'inspiration pour la conception d'opérations ou même de missions. Ces films, romans, bandes dessinées, etc. sont autant de pistes que tout joueur, et pas seulement les MJ, peut explorer pour construire des personnages et des histoires intéressants.

Polar & espionnage

Les polars de James Ellroy, d'Elmore Léonard, de Raymond Chandler, les romans de Maurice G. Dantec, *La Trilogie new-yorkaise* de Paul Auster, les bandes dessinées d'Enki Bilal, *Kafka* de Steven Soderbergh — ainsi que les œuvres de l'écrivain en question —, les romans de John Le Carré, de Robert Harris et les films d'Alfred Hitchcock… Ils constituent un kaléidoscope d'aventures qui sont autant de repères de l'angoisse, de la violence et des imbroglios d'espions qui dynamisent les *twisted 50s*. À cela s'ajoutent les projets des « méchants » de quelques-uns de ces récits, qui peuvent nourrir ou justifier le besoin de résistance.
Les titanopoles sont immenses, et leurs habitants y sont bien souvent perdus et désabusés. Dans ce décor d'asphalte, il est difficile de rencontrer des personnes qui ont clairement choisi leur façon de vivre. La plupart obéissent aux lois de ceux qui sont plus forts qu'eux — les directeurs des agences, les parrains des Quatre, les causes du terrorisme ou l'exclusion — et errent quotidiennement de leur habitat à l'endroit qui abrite leur source de revenus. Les autres sont des personnages singuliers qui ne laissent pas indifférents les héros de *RétroFutur*, les Résistants, et ils sont alors alliés ou ennemis de leur cellule.
Les opérations inspirées de ces références mettent les Résistants face aux contraintes de leur quotidien. Elles exigent de mettre en scène les pouvoirs et devoirs des personnages ainsi que leur faction. Elles introduisent des situations qui demandent à chaque joueur de choisir si l'historique de son personnage — Traits sociaux, faction, occupation et Attributs d'influence — et les motivations qui en découlent passent avant les intérêts de la cellule. La multiplication de ces questions autour d'une table de jeu permet aux joueurs de mieux cerner les enjeux de la Résistance.
En outre, ce thème peut être exploité dans des parties réunissant un seul joueur et son MJ.

Un monde absurde

1984 de George Orwell, *I comme Icare* d'Henri Verneuil, et bien des films de Costa Gavras sont des exemples parlants de l'absurdité des agences et de leur système. Un mélange de ces trois œuvres évoquerait aussi la peur et l'angoisse quotidiennes des administrés, et justifie souvent le besoin de résistance qui peut grandir en chacun d'eux.
Les factions « engendrent » des résistants car toutes, même les plus agressives envers les agences, possèdent leurs conspirations et leurs secrets de famille. Ceux qui ont rejoint la marge refusent parfois de se retrouver étiquetés mafioso, terroriste ou égaré par ceux-là mêmes qui les avait séduits en condamnant la nomenklatura des agences. Qu'ils découvrent cet état de fait ou qu'ils en prennent conscience sur le tard, ces résistants en deviennent, perdus dans la marge, comprennent que leur nouvelle « patrie » ne vaut guère plus que les agences.
Les opérations qui naissent de ces considérations conduisent souvent à des nombreuses fractures. Elles offrent des situations parfaites pour l'initiation ou la découverte des *twisted 50s*, et se marient bien avec celles du point précédent. Les Résistants peuvent en effet dans un premier temps quitter le monde des administrés pour celui des marges, avant de réaliser que ces dernières ne répondent pas à leurs attentes. Une question brûle alors les lèvres de ces hommes et ces femmes dépossédés de leur liberté de vivre comme ils l'entendent : où sont les résistants ? Puis, une fois dans la Résistance, de tels personnages sont en mesure de travailler à définir ensemble ce que peut être un avenir meilleur pour les *twisted 50s*.

Angoisse ou horreur ?

Substance Mort, *Ubik*, *La Trilogie divine* et bien des nouvelles de l'œuvre incontournable de Philip K. Dick. *Le Festin nu* de William Burroughs et son adaptation cinématographique de David Cronenberg, à laquelle s'ajoutent *Chromosome 3*, *Videodrome* et *eXistenZ* du même cinéaste. *Twin Peaks*, *Lost Highway* et *Mulholland Drive* de David Lynch. *Dark City* d'Alex Proyas. Les nouvelles d'Howard P. Lovecraft. Et bien d'autres œuvres d'artistes proches de ceux déjà nommés sont autant d'illustres exemples des caractères étranges des *twisted 50s*.
Les habitants des titanopoles vivent à l'ombre des Étrangers car, sans s'être encore manifestés physiquement, ces extraterrestres ont marqué d'une empreinte indélébile l'humanité et ses sociétés. Le bouleversement le plus évident est, bien entendu, l'évolution du monde vers une civilisation où s'opposent le contrôle étouffant des agences et les factions de la marge, mais ce n'est pas tout. Dans l'ombre de ces conflits d'intérêts gronde une menace insidieuse, un scorbut étrange né des entrailles de la ville, une tumeur de l'esprit et du corps : la gangrène. Ceux qui en sont les témoins, ou pire, les victimes, portent vers les cieux chargés de nuages annonciateurs de pluies acides des regards interrogateurs. Et puis, il y a ceux qui, sans connaître l'existence du syndrome d'Haussmann, constatent la multiplication des cas de schizoïdie et des événements paranormaux.
Les opérations qui se nourrissent de ces angoisses et de ces peurs ras-

semblent des investigateurs de l'étrange autour des mystères des *twisted 50s*. Ils proposent des histoires autour de cas inexpliqués et souvent inexplicables avant longtemps — pour ne pas dire pour toujours, car la Vérité conduirait à la fin du jeu. Les MJ qui souhaitent mettre en scène de telles aventures doivent créer des réseaux de Résistants proches de la Vérité, mais qui ne le comprennent pas, et d'autres qui arguent avoir tout compris, alors qu'ils se noient dans l'océan de la superstition. Puis ils doivent plonger leurs Résistants dans ce panier de crabes afin qu'*eux* découvrent la face visible de l'iceberg étrange qu'est *RétroFutur* : *les attributs Gangrené et Schizoïde, et les règles qui régentent leur évolution.*

La Résistance

Star Wars, la série TV *V*, *La Bataille du rail*, *Le Train*, *L'Ordre des Phalanges noires*, sont autant de sources d'inspiration sur les visages que peut avoir la Résistance.

Les citoyens, les hommes, les femmes… Des mots qui disparaissent peu de la novlangue au profit « d'administrés ». La corruption, la violence et l'exclusion sous toutes leurs formes grondent de plus en plus chaque jour. Elles sont condamnées par les agences, et pourtant ces institutions demeurent impuissantes. Peu à peu l'utopie tourne au vinaigre dans l'indifférence générale. Les résistants s'élèvent contre ces stigmates des *twisted 50s* ; ils choisissent leur cible et les attaquent sans obéir à quelque directive venant de résistant en chef. Leur cause est l'humanité. Tout simplement. Ils sont sans doute le dernier animal politique digne de ce nom dans les titanopoles.

Les opérations qui se nourrissent de ce sentiment sont à l'initiative des joueurs. Le MJ décrit le décor et le quotidien. Il met en scène le malaise en décrivant un monde qui s'abandonne dans l'indifférence générale, et les joueurs décident au cours de séances de discussion, se concentrant sur l'interprétation de leurs Résistants, de ce qu'il advient de faire pour changer le monde. Ces situations de jeu de rôle permettront au MJ d'anticiper les documents qu'il devra produire et faire découvrir à ces joueurs dans des opérations de préparation : vol de plan de bâtiment, enlèvement de personnage possédant une information cruciale… Ces scénarios peuvent être anticipés par le MJ en préparant un complot, un mystère, une intrigue… qui justifient le questionnement de la Résistance et son intervention.

Plus proche des twisted 50s

Le monde de *RétroFutur* n'est pas le premier univers pouvant se revendiquer comme « rétro-futur » : *Brazil* de Terry Gilliam, de *Bienvenue à Gattaca* d'Andrew Niccol, à *Métropolis* de Tarô Rin, inspiré d'un manga d'Osamu Tezuka, lui-même inspiré par le film de Fritz Lang, à *Jin-Roh* de Hiroyuki Okiura… Et à bien d'autres qui, sans être reliés aux *twisted 50s*, sont autant de sources d'inspiration pour que le MJ développe sa vision de ce genre nouveau, que nous souhaitons durable et fertile.

Nous invitons tous les joueurs de *RétroFutur* à lire et à voir ces œuvres et à discuter ensemble de ce qui leur semble typiquement *twisted 50s* et qu'ils exploiteront dans leurs parties.

DE LA PRATIQUE

Comment retransmettre ces ambiances et ces références aux joueurs ? Les paragraphes suivants proposent des « trucs » pour MJ, qui s'apparentent à la patte d'un réalisateur pour un film, celle d'un metteur en scène pour une pièce de théâtre… et au champ lexical de la narration « rôlistique ». Chacun de ces trucs est au cœur de *RétroFutur*. Ils peuvent donc apparaître dans chaque opération, ou du moins très régulièrement, et l'un d'entre eux peut même dominer une mission. Évidemment, bien d'autres pistes peuvent être explorées. Le MJ ne doit pas hésiter à réfléchir à ses propres trucs de narrateur et à les échanger avec d'autres conteurs de *RétroFutur*, dans des conventions de jeu de rôle ou sur des *mailing-lists* de passionnés.

Le train-train

Un jeu de rôle est aussi un univers. Afin de répondre à l'incontournable besoin d'immersion des joueurs, le MJ est invité à utiliser quelques leitmotivs des *twisted 50s*. Rien de tel en effet qu'un détail récurrent pour typer un univers. Ainsi, les hobbits de Tolkien ne seraient plus des hobbits s'ils ne fumaient pas la pipe et si leurs pieds n'étaient pas si grands ! Les MJs sont donc invités à appuyer certains détails de l'univers dans leur mise en scène. Plutôt que de faire de longs discours, voici une liste non exhaustive de détails *RétroFutur*.

- Le pneumatique de 19 h 12 que la concierge envoie au bureau du Gardiennage d'immeubles ;
- Les affiches et les annonces photofluides Opio-dodo et leur jingle « Opio ! Dodo ! Ce sont deux jolis mots ! Opio ! Dodo ! Il guérit tous les maux ! » ou encore « Opio ! Dodo ! C'est bon pour votre dos. C'est bon, bon. C'est bon pour votre dos. », etc. ;
- Les serveuses de chez Strange Burgers avec leurs costumes — jupe rouge, veste cintrée noire, soccquettes blanches à l'identique de celles de chez Space Burgers et de TPSM, Tout pour sa maison, une franchise de l'agence du Bien-être ;
- Des affiches de propagande des agences vendant le mérite de telle ou telle institution ;
- Des mafiosi qui vendent toutes sortes de choses sur les toits et dans les caves des buildings des titanesques ;
- Des attentats qui ne surprennent plus personne même dans des lieux publics ;
- Le bruit significatif des pneumatiques dans les locaux des agences ;
- Les foules d'égarés qui s'implantent dans les « trous » des titanopoles : entre les constructions cyclopéennes, des zones abandonnées qui deviennent de véritables villes ignorées de l'administration et de ses plans d'agglomération… ;
- Des coupures de journaux clandestins qui mentionnent les phénomènes paranormaux inexpliqués et les disparitions d'agents qui mettaient en garde contre les Étrangers, les cas de scorbut des caniveaux dans toutes les couches sociales qui interagissent avec la technologie Étrangère, l'omnipotence des agences de la Paix, de la Réhabilitation individuelle et de l'Hygiène mentale ;
- La misère et la précarité qui frappent les blocs éloignés des bases et des bureaux des agences ;

- L'absurdité des règlements et de ces innombrables formulaires que nul ne peut retenir, même ceux qui les éditent et les utilisent dans leurs tâches quotidiennes — et cela est drôle à jouer !;
- Les rumeurs incessantes qui parlent du rapprochement des conflits de certains théâtres d'opération;
- Les arrestations régulières d'administrés revendiquant une idéologie contraire aux règlements;
- Le déclassement d'agents devenus moins utiles que par le passé;
- La nostalgie d'un passé heureux qui aurait disparu avec [nom d'un événement au choix];
- D'interminables embouteillages qui conduisent les administrés à vivre dans des trains;
- Et bien d'autres détails quotidiens qui font le charme de la vie en Europole...

L'étrange

L'étrange, ou le fantastique, s'exprime par deux vecteurs dans les *twisted 50s* : *l'Au-delà et la technologie Étrangère*.

L'Au-delà

Alors que l'évocation du décor de *RétroFutur* passe par des astuces narratives et des descriptions de scènes de second plan, l'Au-delà exige des trucs plus proches de ce que les industries de l'audiovisuel appellent les effets spéciaux.

Beaucoup de joueurs chevronnés de jeu de rôle disent que les dés servent surtout à faire du bruit derrière l'écran du MJ. Le MJ doit-il ignorer les résultats des jets de dés qui défavorisent ses joueurs ? Sans entrer dans cette polémique, ce point de vue est à prendre sérieusement en considération. Les *twisted 50s* sont un univers inquiétant pour leurs habitants. Bien des résistants vivent dans l'inquiétude des mystères tapis derrière l'appellation « phénomènes paranormaux ». Ils savent en effet que cette dernière permet aux agences de ne pas expliquer aux administrés, et même à la plupart de leurs agents « les plus utiles », ce qu'elles doivent, forcément, dissimuler. Or, le jeu de rôle est un divertissement, et peu de MJs parviennent à maintenir la peur des personnages palpable autour de la table de jeu. Jeter des dés derrière son écran de jeu sans raison tout en regardant quelques-uns des joueurs, d'un air inquiet ou amusé, suffit à inquiéter les plus plaisantins d'entre eux.

Ce n'est pas là le seul truc que les MJs ont à leur disposition. Derrière cet exemple connu de beaucoup de joueurs — à noter que connaître un truc ne signifie pas y être immunisé ! — s'ajoutent quelques autres exemples :

- Taper du poing sur la table lorsqu'un bruit violent doit surprendre les personnages. Cet exemple vaut bien sûr pour tout phénomène sonore qui surviendrait dans un lieu hanté : grattements inquiétants dans les murs du lieu (sous la table de jeu), etc. ;
- Utiliser une bande son inquiétante. Beaucoup de joueurs aiment accompagner leur partie de musique de fond qu'ils trouvent parfaitement en accord avec la mission en cours ou le jeu pratiqué. Il est donc tout à fait possible d'exploiter quelques morceaux comme signaux indiquant aux joueurs attentifs l'entrée en scène d'un personnage atteint du scorbut des caniveaux ou particulièrement hanté ;
- Parler plus ou moins fort selon que le sens auditif des personnages est altéré par l'évolution d'une réelle schizoïdie ;
- Faire tenir des propos incohérents à un non-A plus Schizoïde que les Résistants, en omettant certains éléments essentiels de son discours — car jugés trop évidents du point de vue de notre personnage médium ;
- Faire disparaître certains objets de la table de jeu, à l'insu de certains ou de tous les joueurs, pour instiller un léger malaise ou détourner l'attention...

Quoi qu'il en soit, il ne s'agit évidemment pas de plonger les joueurs dans un climat malsain ou de jouer les apprentis gourous. Ces trucs de narration doivent servir le jeu et la partie, et non les instincts de quelques individus instables.

En outre, *RétroFutur* contient des éléments d'un jeu que l'on pourrait qualifier d'horreur, sans que ce thème fort du fantastique ne domine les *twisted 50s*. De plus, le sentiment horrifique ne peut être le sujet d'une opération que s'il a été utilisé avec parcimonie jusque-là. Bref, trop d'horreur tue l'horreur.

Des idées Étrangères

Face visible de l'étrange des *twisted 50s*, la technologie Étrangère hante littéralement le quotidien. Rares sont les administrés qui possèdent un objet Étranger autre que le photofluide. En revanche, tous en ont entendu parler, au point de pouvoir les décrire sans les avoir vus ! C'est pourquoi le MJ doit inventer toutes sortes d'anecdotes plausibles mais fantastiques quant à ces objets aux plans venus d'un ailleurs forcément lointain. L'exercice n'est pas difficile. Il suffit d'ajouter des effets spéciaux aux objets Étrangers décrits quelques pages plus tôt et de se laisser porter par son imagination quant à une extrapolation d'une science futuriste mais plausible pour un habitant de notre XXIe siècle — quitte à reprendre des gadgets contemporains ou imaginés par quelques auteurs de S.-F. visionnaires : montre implantée dans le poignet, armes sonores, tracé lumineux d'équations complexes flottants dans les airs, etc.

Autre aspect important de la présence Étrangère : le syndrome d'Hausmann. Il est important que le MJ mette en scène ce mal via un proche ou un contact, si aucun joueur n'y expose son personnage malgré lui. En effet, l'introduction d'un tel « mutant » permettra aux joueurs de se représenter le vrai visage de l'ennemi de la Résistance. Il ne faut cependant pas commettre l'erreur de laisser croire aux joueurs que le mal est ces malades, au lieu de « l'invasion » Étrangère. Évidemment, tous ceux qui voient dans la technologie Étrangère un moyen de lutter contre le système ou la Résistance expliqueront aux Résistants qu'elle n'est pas mauvaise, et qu'elle peut être utile aux générations futures. Et les joueurs doivent comprendre le mécanisme de l'Attribut « Gangrené » et expliquer à ces défenseurs du « tout-Étranger » qu'un danger insidieux menace l'humanité.

Pour cela, le MJ doit introduire le scorbut des caniveaux progressivement. Avant de mettre en scène de

« vrais mutants », il est utile de décrire les comportements inquiétants des victimes de la gangrène :

- Besoin de reproduire à l'infini des démarches absurdes ;
- Fascination morbide pour une architecture monumentale qui agresse l'homme et fonctionnalise tout espace où il peut évoluer — trains qui deviennent ville en mouvement, où l'on dort et travaille dans une même cabine sans fenêtre, car celle-ci empêche l'installation d'une étagère tellement indispensable ; etc. ;
- Description délirante d'interventions extraterrestres — flash céleste ; perte ou vol hypothétique de temps ; recherche de solution à des problèmes insolubles ou de raccourcis impossibles à travers des ruines ; etc. ;
- Témoignage psychotique d'altération des sens — entendre des couleurs, voir des sons, etc.

Bref, ces anecdotes doivent certes inquiéter à terme et mettre sur la piste « les Étrangers, qu'ils existent ou non, sont responsables de troubles qui peuvent expliquer les choix absurdes des dirigeants de ces quatre-vingt-dix dernières années », mais elles doivent aussi fasciner par leur caractère fantastique et donc indissociable de l'Au-delà et des non-A. Par exemple : un homme disparaît deux jours avant de réapparaître subitement. Il n'a aucun souvenir de ces quarante-huit dernières heures. Un jour, bien plus tard, il découvre qu'il lui manque un poumon et se souvient de cette inexplicable absence ; mais que lui est-il donc arrivé ?

L'espoir

L'association de tous les éléments déjà cités devrait engendrer une certaine parano des joueurs. Il est dès lors important de leur expliquer que cette mise en scène n'est là que pour leur faire comprendre les émotions ressenties par leurs personnages dans le monde de *RétroFutur*, et que ce sont elles qui les ont conduits à rejoindre la Résistance. En grossissant le trait, le MJ peut leur affirmer que l'action de leur mouvement est de ré-humaniser les *twisted 50s*. En d'autres termes, les victoires des Résistants sur le système corrompu qui oppose agences et forces de la marge doivent être mises en scène par l'allègement de certains aspects de l'ambiance.
Voici quelques situations que le MJ peut distiller au fur et à mesure de sa mission, afin que ses joueurs comprennent que les actes de leurs personnages ont des conséquences au-delà des frontières de l'action d'une opération, qu'ils incarnent avec tous les autres résistants l'espoir de *Rétro-Futur* et des *twisted 50s*.

- Les actions des Résistants sont relatées dans les journaux clandestins de la Résistance ou de la marge ;
- Ces mêmes actions, si elles sont pacifiques ou jugées justes et/ou courageuses, sont mentionnées au détour des chroniques officielles par quelques agents qui, sans être convaincus par la cause de Jean Moulin, sont estomaqués par la noblesse des motivations des Résistants ;
- Une action particulièrement décisive — destruction d'une base, mise en échec d'un attentat épouvantable, démantèlement de trafics honteux, aide généreuse à des blocs livrés à la misère et la violence, etc. — qui a ébranlé les responsables de quelques factions est relatée par des contacts ou des alliés des Résistants. Ces derniers sortent de l'anonymat et deviennent les héros de quelques personnages du MJ, mais ils se font des ennemis puissants qu'il sera valorisant de mettre hors d'état de nuire ;
- Certains lieux abandonnés ou méprisés par les administrés entrent dans la lumière, en conséquence à des opérations où les Résistants se sont distingués…

À cela s'ajoutent évidemment tous les triomphes de la Résistance dont les joueurs ne sont pas les responsables. Les raisons d'une telle valorisation peuvent être de deux natures :

- Les joueurs ont permis le succès de résistants connus ou non ;
- Les actions d'autres résistants augmentent le crédit de la Résistance et donc des Résistants.

Ce dernier point est particulièrement intéressant, car il permet de faire comprendre aux joueurs que leurs personnages ne sont pas les seuls à agir. Ils ne sont plus seuls dans leur combat, et ce dernier prend donc un sens nouveau : l'espoir et la foi dans les motivations de leur mouvement grandissent.

Une affaire de bon sens

Résister ne doit pas être synonyme d'endurer ou de supporter… Les joueurs sont en effet réunis pour s'amuser, et non pour se poser en victime de la dictature narrative du MJ — ni même de sa mise en scène expérimentale. Les *twisted 50s* sont les années noires de *RétroFutur*. Il n'empêche que ce dernier est un jeu, un dépaysement, et il ne doit donc pas être vécu comme un calvaire ou une épreuve de force. Les MJs sont donc invités à faire preuve de modération dans leur mise en scène, et surtout à être à l'écoute des attentes de leurs joueurs.

UN JEU VIVANT

Il n'est pas rare que les joueurs modifient les règles d'un jeu afin qu'ils deviennent LEUR jeu.
Lors des parties de test, de nombreuses options ont été évoquées pour améliorer ou réorienter *RétroFutur*. Les développeurs ont dû faire des choix qui sont exprimés dans ce livre. Tout lecteur des règles connaît donc les choix que les auteurs ont faits pour ce jeu de rôle. Voici maintenant les raisons de la plupart des choix effectués et les pistes non retenues. Il en existe évidemment bien d'autres, mais il est impossible de toutes les présenter dans ces pages. Par ailleurs, il est impossible aux auteurs de présumer des pratiques ludiques de ceux qui n'eurent pas la chance de lire des centaines de pages sans mise en forme sujettes à des réajustements quotidiens.
Au lecteur de faire ses choix.

Toujours une affaire de bon sens

Les MJs sont invités à débattre de toute modification des règles avec les joueurs de leur connaissance. Il leur est en outre recommandé d'écrire toutes les modifications apportées, et de glisser ces notes dans ce livre de règles, afin de garder une trace de l'évolution de cette réflexion.

L'altération des règles est souvent réalisée pour répondre à l'attente des joueurs, qui trouvent telle règle trop injuste ou mal pensée. Cette démarche est compréhensible, mais il est important de rappeler qu'une règle s'applique à tous. C'est-à-dire qu'elle pénalise — ou favorise — joueurs *et* MJ. Aussi, avant de modifier un paragraphe, il est utile de se demander si la règle originelle ne propose pas un enjeu ludique particulier dont on sera désormais privé ; tout changement n'étant apprécié que s'il conduit à un « mieux » pour tous.

Le choix des mots

L'absence de chiffres ou de formules, même simples, peut surprendre. Pourtant, la notation en adverbe n'exclut pas la notion d'ordre si chère aux habitués des statistiques. On comprend en effet que « Pas » est plus petit que « Peu », tout comme on sait que « 1 » est inférieur à « 2 ».

Pourquoi prendre des mots dans ce cas ? Simplement pour permettre de décrire plus directement son personnage aux autres joueurs. À cela s'ajoute que beaucoup sont rebutés par l'aspect mathématique de bien des jeux de rôle. Enfin, bien que ce loisir soit issu des simulations avec figurines, il est aujourd'hui plus proche du jeu de conte et de la narration interactive que des jeux tactiques où l'on déplace des armées en plomb.

Des atouts « naturels »

Les habitués du jeu de rôle seront sans doute étonnés, et les plus traditionalistes profondément heurtés, par l'absence de « caractéristiques innées ». Si certaines d'entre elles leur manquent cruellement, ils sont évidemment libres de les ajouter au système de règles que propose *RétroFutur*, en prenant pour exemple les plus classiques qui y sont présentés parmi les Traits proposés — « Costaud » pour la force par exemple.

Des verbes

Pour ajouter ou retirer des Compétences — ou des Manœuvres — les joueurs doivent garder à l'esprit que ces paramètres dans *RétroFutur* ne servent pas à déterminer uniquement si une action échoue ou réussit. En effet, les verbes choisis décrivent les actions, ou plutôt ils décrivent l'action réussie avec eux. Ainsi, on peut estimer en consultant rapidement la liste proposée pour commencer à jouer dans les *twisted 50s* que certains font double emploi. Dans l'absolu, c'est-à-dire du point de vue « que me faut-il pour faire ceci ou cela », c'est exact. Cependant, alors qu'un agent utilise Frapper pour blesser un individu sans se poser de question, un mafioso préfère Frapper sa victime au premier tour de combat pour générer des dégâts et Cogner au second pour impressionner son « auditoire » — et sa victime, si elle est en état de réaliser le traitement qui lui a été infligé. Bref, les verbes argotiques et/ou descriptifs choisis introduisent plus de *fun* dans le jeu, et incitent les joueurs à penser à certaines combinaisons comme ils le feraient avec un jeu vidéo — un jeu d'aventure plus particulièrement.

D'autres mots

Les Domaines sont souvent exprimés dans d'autres jeux de rôle sous la forme de spécialités, de spécialisations, d'avantages d'historiques de personnage, etc. C'est exact, et c'est plus que cela. Les Domaines peuvent être tous les éléments introduits par les joueurs ou le MJ au cours du jeu. Ils constituent le vocabulaire de la table de jeu, le champ lexical de la mission en cours. Ainsi, rien n'empêche un joueur d'acheter comme Domaine les noms des Résistants qu'il n'interprète pas, pour signifier par les règles que son personnage les connaît mieux que quiconque. Il peut faire de même avec des alliés ou des ennemis de son Résistant que le MJ interprète. Et il en va de même des lieux les plus souvent fréquentés, des objets les plus familiers, etc. Le MJ peut, bien entendu, prévenir cette démarche, en offrant en sus de ce que les règles de création de personnage proposent un certain nombre de Domaines, qu'il choisit pour informer les joueurs des thèmes qu'il abordera dans les opérations de sa conception.

Suivant la même logique, les Domaines peuvent être des récompenses qui s'ajoutent aux points d'expérience — on peut même imaginer que ces derniers disparaissent au profit du gain de quelque Aptitude à chaque opération.

La Table de résolution

Le cœur des règles de *RétroFutur* est sa table de résolution, l'utilisation d'un dé unique pour jouer, ainsi que son bocal qui se remplit de jetons, l'Ubik. Tous peuvent poser des « problèmes » aux MJs.

La coupe est pleine

L'Ubik se vide et se remplit indéfiniment. Il n'existe pas en effet un nombre fini de SM. Cela dit, il est tout à fait possible d'envisager une ou des « banques(s) » de SM par joueur, ou pour l'ensemble de la table, pour tempérer l'ardeur des joueurs à refaire des tests.

Une telle option induit cependant que le MJ lui aussi voit sa marge de manœuvre altérée — moins de possibilités de faire refaire des tests à son tour, moins de contrecoups schizogènes, etc. Il est de plus recommandé alors de ne pas permettre que les joueurs récupèrent plus de SM que ce qu'en contenait leur « banque ».

En cas de problème d'échelle

L'échelle choisie pour *RétroFutur* ne possède que cinq paliers. Or, certains souhaiteront sans doute ajouter d'autres niveaux de difficulté pour niveler davantage les actions des personnages, mais le MJ doit utiliser tous les adverbes ! Beaucoup en effet seront abusés par les paliers Pas Difficile et Peu Difficile. Nous invitons les joueurs qui seront confrontés à cette difficulté à relire le moteur des règles, et à prendre note qu'un personnage n'a qu'une chance sur deux de réussir une action Peu Difficile avec un unique Domaine, ou une Compétence ou Manœuvre. En d'autres termes, une action Peu Difficile n'est pas facile, et une action Pas Difficile n'est pas si aisée qu'elle ne mérite pas de jet du D10 !

Paradis perdu est un scénario d'introduction dont le postulat suppose que les personnages des joueurs ne sont pas encore activement entrés en résistance. À moins que ce scénario ne soit l'occasion de mettre en scène leur fracture ou n'en fasse office, les Résistants sont donc d'ores et déjà conscients que leur univers recèle de graves dysfonctionnements mais ne sont pas encore passés à l'acte.

Les principaux événements de *Paradis perdu* achèvent de projeter les personnages des joueurs dans l'absurdité des *twisted 50s*, les poussant ainsi à prendre conscience de l'inacceptable et à sortir de la torpeur de leur « petite vie ». L'intrusion irréversible de la corruption humaine et de l'Au-delà dans la vie des personnages bouleverse leurs certitudes rassurantes et les contraint à réagir. Pour faciliter cette transition, le MJ peut annoncer à ses joueurs le thème de *Paradis perdu*. Il peut être en effet préférable que les joueurs sachent à quoi ils vont jouer afin de mieux conduire leur personnage vers la Résistance.

PARADIS

Situé dans le sud de l'Europole, dans le Triangle — zone couvrant l'actuelle PACA —, Paradis est un secteur particulier, modèle d'un genre conçu dans les années trente par l'ex-agence mondiale des Architectes stellaires. Selon la théorie dite de l'Architecture stellaire de son inspirateur, Ugnär Hellström, chaque secteur devait, « telle une étoile, briller de son propre feu et irradier le cosmos urbain d'une énergie constructive ». Plus prosaïquement, le but était de rendre aussi autonome que possible chaque bloc de l'Europole afin de renforcer leur dynamisme et leur rôle. Ainsi, grâce à un rapport consommation / production favorable, chacun apporterait sa richesse à la titanopole au lieu de vivre à ses dépens. Cette mode fit fureur pendant près d'une décennie avant de disparaître brutalement avec son agence suite à un énième scandale sur les conditions de répartition des ressources entre bureaux. De cet ambitieux projet de constellation, il ne reste en cette année 1952 qu'une poignée d'étoiles perdues dans l'insondable univers urbain de l'Europole... dont Paradis.

Paradis vu du ciel

Paradis est un petit secteur aisé sans histoire. Un bloc résidentiel tranquille en occupe le centre. Chaque maison est pourvue d'un jardin potager et, parfois, d'un poulailler. La production qui n'est pas consommée par ses propriétaires peut être échangée contre des TUS dans le cadre agréable d'un bureau coopératif. Une ceinture verte sépare la partie résidentielle d'un complexe appelé technobloc. Ce parc circulaire est parsemé de bureaux d'agence : l'agence du Paradis, l'agence de la Paix, le bureau pour le théâtre en plein air de l'agence du Divertissement, le bureau pour l'hôpital de proximité né d'un accord entre l'agence de l'Hygiène mentale et celle de la Réhabilitation individuelle, etc. De l'autre côté de la rue, toutes sources de divertissements se succèdent sans fin. Un réseau de routes souterraines longe et traverse la ceinture verte afin de permettre la circulation entre les deux parties du secteur. Le technobloc regroupe essentiellement des petits immeubles au style béton et plastique plus fonctionnel qu'esthétique. Les bureaux laboratoires de ce bloc dépendent pour la quasi-totalité de l'agence de la Pharmachimie. Tous les agents du technobloc habitent à Paradis.

Paradis est actuellement géré par l'agent administrateur Gabriel Saint-Pierre sous l'égide du Conglomérat des Agences de Gestion Urbaine du Triangle (CAGUT) présidé par Albin Barriotti.

Les factions de Paradis

Voici une courte présentation des différentes factions à Paradis. Pour peupler le secteur, le MJ ne doit pas hésiter à créer des personnages à partir des archétypes et des occupations.

Paradis : un bloc à part

Paradis a un statut particulier au sein de la toile des agences. En effet, il est l'un des derniers secteurs à être décentralisé, à être administré par une antenne de l'agence centrale : l'agence du Paradis. Ceci est dû au projet initial des Architectes stellaires. Paradis était un secteur test que ces derniers voulaient transformer en une vitrine de leurs talents. Cela fait déjà quelques années que l'agence des Architectes stellaires a quitté le secteur, mais le statut de ce dernier n'a pas changé. Ce qui, au demeurant, arrange bien les affaires de l'administrateur en place, Gabriel Saint-Pierre, ainsi que celles de son successeur, Achille Bernardini (voir plus bas). La prise de pouvoir de ce dernier est rendue possible uniquement grâce au — à cause du — statut particulier de Paradis et d'une faille dans le Règlement...

Autre bizarrerie à noter : les administrés de ce secteur peuvent changer leur identité pour un patronyme plus en adéquation avec l'ambiance souhaitée par les Architectes stellaires. C'est pourquoi beaucoup d'habitants de Paradis portent des noms aussi « colorés ».

Les agences

À l'origine, Paradis devait être un secteur phare dans l'Europole. Un lieu conçu pour l'épanouissement des agences et des administrés. Le manque de moyens a toutefois contraint ses créateurs à revoir leurs ambitions à la baisse. En 1952, Paradis compte néanmoins un grand nombre de bureaux. Ainsi, les deux tiers des administrés de Paradis travaillent au sein des bureaux laboratoires de l'agence de la Pharmachimie et les autres sont répartis dans les autres bureaux : Divertissement, Paix, la Réhabilitation individuelle, Salubrité urbaine, du Concours et bien sûr, l'agence du Paradis.

Les mafias

Parce que Paradis est administré d'une main de fer par Gabriel Saint-

Pierre depuis plus de quinze ans, la Cosa Nostra a préféré concentrer ses efforts sur des zones plus faciles à contrôler. Toutefois, un parrain charmé par l'atmosphère de quiétude et de sécurité qui se dégage des lieux a choisi de s'y installer. André Corsini touche d'ailleurs une pension de retraite correspondant à un poste d'agent de gestion au bureau de contrôle des commerces de Paradis. Seule une discrétion méticuleuse lui permet de dissimuler son train de vie nettement supérieur à ses rentes officielles. André Corsini s'absente souvent de son nid douillet pour diriger ses affaires. Où qu'il se trouve, Carlo, son dévoué porte-flingue ne le quitte jamais.

Les terroristes

À proprement parler, Paradis ne cache pas de terroristes en son sein. Le groupe le plus orienté dans ce sens est composé de trois hommes et une femme. Tous ont en commun de partager les mêmes opinions politiques, à savoir une fascination malsaine pour toutes les formes d'extrémisme de droite. Tous les quatre se connaissent et passent leur soirée à refaire le monde... à leur sinistre goût. L'un de ces fascistes en herbe n'est autre que Daniel (*cf. Les Anges gardiens*). Des deux autres hommes, l'un, Gérard Fauvil, est le recruteur à l'origine de ce groupe, tandis que l'autre, André Tulle, est un dangereux illuminé. Katarina Salem est quant à elle une infirmière engagée d'une quarantaine d'années.

Les égarés

Parce qu'il veut que Paradis porte bien son nom, Gabriel Saint-Pierre a toujours mis un point d'honneur à ce qu'aucun « paumé » ne piétine ses plates-bandes. Et de fait, les rares égarés qui ont tenté d'élire domicile à Paradis n'y sont jamais restés longtemps. De terribles rumeurs courent même sur le sort que les agents de la Paix — en réalité aux ordres de Gabriel Saint-Pierre — leur réservent.

Les figures de Paradis

Gabriel Saint-Pierre

Agent administrateur de Paradis : Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Amadouer, Baratiner, Commanditer, Commander, Réglementer, Frapper et Tirer.
Domaines : Paradis, Règlement, Regard sévère, Assassinat, Cosa Nostra et des Connaissances aux choix du MJ.

Gabriel est un fils de bonne famille charismatique, hautain, blasé et fortuné. À quarante-deux ans, c'est un éternel adolescent doublé d'un hédoniste aux goûts très variés. Pour lui, les magouilles et l'accumulation de TUS et d'argent sont plus une source d'excitation qu'autre chose.

Albin Barriotti

Président du CAGUT : Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Amadouer, Baratiner, Commander, Corrompre et Réglementer.
Domaines : Agences, Cosa Nostra, Paradis, Triangle, Gestion et Dossier.

Cet élégant sexagénaire n'est pas parvenu par hasard au poste de responsabilité qu'il occupe aujourd'hui. Il ne doit pas davantage sa fortune à la chance. Un cocktail savamment dosé d'arrivisme, de clientélisme, d'opportunisme, de népotisme et de corruption est à l'origine de l'ascension de l'orphelin miséreux qu'il fut. D'un tempérament prudent, il sait que le plus petit scandale peut faire boule-de-neige. Il peut être la clef de *Paradis perdu*. En effet, s'il sent que les événements risquent d'attirer l'attention sur ses petites affaires, il n'hésite donc pas à se ranger aux côtés des Résistants en annulant le contrat conclu avec Achille Bernardini.

André Corsini

Parrain de la Cosa Nostra : Très Corrompu, Assez Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Baratiner, Commander, Faire Cracher, Frapper, Séduire et Tirer.
Domaines : Arme de poing, Chemise classe, Boxe, Manhurin, Poings et Sourire.

André Corsini est un vieux renard du crime organisé. Même s'il s'est spécialisé dans le jeu, il mouille dans toutes les formes de crime. À ce titre, les autres mafiosi sont tous à ses yeux des concurrents potentiels qu'il n'aime pas voir grimper.

Gérard Fauvel

Recruteur terroriste et fasciste : Assez Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Frapper, Séduire et Tirer
Domaines : Nazi, Poings et Colt 45.

C'est à l'occasion de ses voyages de jeunesse que Fauvel s'est forgé sa culture d'extrême droite. En particulier, il est devenu un admirateur d'Adolf Hitler après avoir assisté à un *meeting* clandestin que ce dernier avait donné quelques jours avant sa mort. Depuis, Fauvel a compris que le charisme est la qualité première de tout bon *leader*. Hélas pour lui, ce n'est pas sa principale qualité. Depuis, ce quinquagénaire frustré et aigri ronge son frein avec ses trois seuls compagnons d'infortune. Les événements du scénario *Paradis Perdu* sont pour lui l'occasion ou jamais de prendre la tête d'une organisation terroriste de premier plan.

Tous au paradis

Paradis perdu requiert que les Résistants habitent à Paradis. En principe, cela implique qu'ils travaillent au sein de son administration ou de son technobloc. Exceptionnellement, un ou deux personnages peuvent avoir une origine ou une occupation exotique tant que celle-ci ne rend pas incohérente leur résidence dans ce secteur. Par exemple, un des personnages peut être un pilote — contrebandier à l'occasion ? — qui a grandi ici et vit encore chez sa tante préférée. En revanche, il y a peu de chance pour qu'un milliardaire oisif ou une star du cinématographe ait élu domicile à

Paradis. Il est utile qu'un ou deux joueurs interprètent un agent ou un directeur de bureau du secteur. Le MJ est invité à définir en collaboration avec ses joueurs les éventuelles relations qui lient leurs personnages.

En guise de prologue, le MJ doit mettre en scène le quotidien des personnages de ses joueurs en les agrémentant de petits soucis quotidiens. Il peut donner à ces derniers une réelle importance dramatique et les faire resurgir au cours de *Paradis perdu* et des scénarios à venir. L'insignifiance des problèmes de leur vie d'administré sans histoire n'en sera que mieux mise en relief.

Notamment, les membres de la famille Germain et Marisa Fuentes (*cf. Invasion grille-pain !*) sont pour quelques futurs Résistants leurs voisins et pour les autres leurs collègues ou des connaissances sympathiques. Le MJ doit les mettre en scène dans le contexte de quelques-uns de ses futurs Résistants.

Quelques pistes secondaires du scénario peuvent être utilisées pour introduire les futurs Résistants.

Le contrôle

Un ou plusieurs Résistants occupent un poste clef ou mineur dans les bureaux locaux. Ils se retrouvent d'abord témoins, puis responsables malgré eux, voire victimes des conséquences dramatiques de la mainmise d'Achille Bernardini sur l'administration de Paradis. Le MJ est invité à déterminer la nature de l'implication du Résistant dans les événements en cours en fonction du profil de ce dernier. Le but est de sensibiliser le joueur au drame qui se joue autour de lui.

La marge

- **Les mafiosi :** les Résistants mafiosi sont certainement liés à la famille André Corsini de Cosa Nostra. Ils savent que ce dernier commandita l'élimination de Jean Dieu, le protecteur d'Achille Bernardini. Il est évident qu'André Corsini verra d'un très mauvais œil la concurrence de ce dernier et le trouble qu'il sème dans son petit paradis... Une guerre des familles risque de se déclencher.

- **Les terroristes :** les Résistants terros seront approchés par Gérard Fauvel. Ils font donc la connaissance de Daniel. Reste à savoir s'ils sont disposés à fréquenter ces extrémistes.

- **Les égarés :** il est possible qu'un égaré interprété par un joueur soit parvenu jusqu'ici à échapper aux agents de la Paix. Un tel personnage a l'avantage d'échapper à l'emprise écrasante d'Achille Bernardini sur les administrés de Paradis. Peut être peut-il venir en aide à ceux qui se retrouvent à la rue du jour au lendemain. Par ailleurs, sa situation d'exclu lui a donné l'occasion d'être témoin des agissements d'Achille Bernardini — ses convois de drogues.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

Le prologue prend fin avec la rumeur d'une importante réforme de la gestion du secteur. Les audits des bureaux locaux se multiplient. Tout le monde parle d'un formulaire de recensement reçu il y a deux mois dont les questions portaient sur la situation familiale, patrimoniale et administrative de chacun. Les personnages au moins Peu Administrés des joueurs ont négligemment répondu à cette formalité qui n'avait rien d'exceptionnel et ont reçu en réponse un courrier pneumatique les informant que l'agent administrateur de leur bloc d'habitations allait changer prochainement. Certains se réjouissent du départ de l'actuel administrateur, Gabriel Saint-Pierre pour toutes sortes de raisons liées à la gestion passée.

Avant de poursuivre sa lecture le MJ est invité à consulter la chronologie en encadré (*cf.* p. 222).

Paradis à vendre

Depuis quelques années, le CAGUT a les plus grandes difficultés à financer la gestion de son secteur. Les investissements démesurés de ces dernières décennies en sont la principale cause bien qu'une corruption généralisée ait achevé de le ruiner. Incapable de répondre avec souplesse à ses problèmes, le CAGUT est aujourd'hui menacé de faillite pure et simple. Une commission *ad hoc* a donc reçu pour mission d'assainir de la structure du conglomérat. Le but est de garantir une qualité minimum à l'exploitation quotidienne du domaine afin d'éviter les scandales. Les illustres membres du CAGUT voient là une belle occasion de se remplir les poches de TUS. Une solution idéale à tout point de vue ne tarde pas à être trouvée. Il s'agit de louer la gestion d'un certain nombre de blocs à des bureaux extérieurs à Paradis. Ainsi soulagé d'une importante quantité de travail, le conglomérat peut diminuer ses coûts de fonctionnement en allégeant sa structure. De plus, il dispose de la source de financement régulière et conséquente dont il a besoin s'il veut éviter le scandale sans précédent que causerait sa banqueroute.

Naturellement, les bureaux candidats veulent la garantie qu'ils pourront agir à leur guise sans risque de voir fuir leur richesse. Qu'importe, les membres du CAGUT garantissent qu'ils restreindront la liberté de circulation des administrés et de leurs ressources hors desdits blocs pendant cinq ans. Il suffira de multiplier les obstacles administratifs — « Hélas, votre dossier de candidature pour l'appartement n'a pas été retenu. » — et financiers — « sincèrement navré mais une nouvelle règle vous oblige à régler la totalité de l'emprunt contracté auprès de notre bureau bancaire pour pouvoir déménager hors de notre merveilleux bloc ». Un tel arrangement est conclu dans le plus grand secret.

Un « appel d'offre » est finalement lancé. Officiellement, celui-ci est réservé aux bureaux qui garantissent la bonne gestion des blocs dont elles auront la charge. En fait, l'offre est surtout adressée aux franchises — les bureaux des agences s'occupant de la vente des produits alimentaires ou des biens manufacturés — capables de verser les plus gros pots-de-vin grâce à leur connexion avec le second marché. C'est ainsi que Paradis est vendu à la mafia par le conglomérat.

Paradis artificiel

Le marché d'administration de la cité a été attribué à la mafia par Gabriel Saint-Pierre. À l'origine, ce membre du CAGUT était chargé de superviser

Chronologie

Cette chronologie n'est pas exhaustive. Elle a pour but d'aider les MJ à gérer les événements de Paradis. Il est toutefois plus intéressant de la compléter en introduisant d'autres personnages — contacts, amis et voisins notamment. De plus, elle ne tient pas compte des actions des Résistants et peut donc être bouleversée par ceux-ci.

J - 2 Marisa est à la recherche de son grille-pain (*cf. Invasion grille-pain I*), une des personnes chez qui elle se renseigne la dénonce auprès de l'Hygiène mentale.

J Gabriel Saint-Pierre annonce que la financière Dieu et fils reprend la gestion de Paradis.

J + 1 Achille Bernardini prend le poste d'administrateur. Les agents des Étrangers passent chez Marisa (*cf. Invasion grille-pain I*).

J + 2 Le bureau du Divertissement est fermé. Barnabé Blanchard est nommé dirlab, directeur de laboratoire. Un des Résistants récupère le grille-pain de Marisa.

J + 3 Le bureau de la Réhabilitation individuelle est fermé sous le prétexte qu'il n'y pas de subvers à Paradis. Le bureau de l'Enseignement aussi — les jeunes administrés doivent sortir du secteur pour se rendre à leur nouvelle école, s'ils en trouvent une... —, Sophie Germain se demande comment elle va pouvoir nourrir son enfant.

J + 4 Les fermetures se poursuivent. La plupart des « petits » bureaux s'occupant des tracas quotidiens — plomberie, photofluide, etc. — sont fermés.

J + 5 Le questionnaire d'Achille Bernardini est diffusé aux administrés.

J + 6 La population commence à s'inquiéter sérieusement pour son avenir surtout que les premières expulsions des domiciles individuels commencent.

J + 7 Les Anges gardiens sont créés. Quelques rassemblements ont lieu devant les bureaux fermés.

J + 8 Les rassemblements se font plus nombreux, les expulsions aussi. Les agents de la Paix dispersent certains groupes sans ménagement.

J + 9 Une partie des administrés commence à déménager. D'autres retrouvent un emploi d'agent au bureau de la Pharmachimie ou de la Paix. Barnabé Blanchard rejoint les Anges gardiens.

J + 10 Le voisin d'un des Résistants met le feu à son appartement alors que tout le monde est endormi. Il était agent plombier et a vu ses rêves détruits par la fermeture de son bureau, il s'est plaint à l'agence de Paradis. « Nous ne sommes pas responsables. Merci d'être venu. Au revoir. ». Il a fait un scandale et s'est fait sortir. Le soir, son photofluide était en panne... Aujourd'hui, il a décidé de mourir avec sa femme et ses enfants. Dans le même temps, des administrés activistes posent une bombe à l'agence de la Paix — bilan un blessé et quelques dégâts matériels.

J + 11 Les hommes d'André Corsini commencent à semer le désordre dans Paradis. Les activistes continuent leurs actions.

J + 12 Bernadini lance une vaste opération par l'intermédiaire de l'agence de la Paix pour trouver les responsables des incidents de la veille. Ses hommes font chou blanc et décident d'arrêter quelques personnes « suspectes ». Le soir même, les Anges gardiens rencontrent André Corsini.

J + 14 Un laboratoire de drogue explose suite à une bombe posée par des hommes d'André Corsini.

J + 15 Une partie des activistes est arrêtée, certains sont éliminés, d'autres envoyés dans des centres de Réhabilitation individuelle. Cette action calme les ardeurs de beaucoup d'administrés. Seuls quelques-uns, en chute libre, décident de continuer la lutte.

J + 17 Un activiste en chute libre commet un attentat suicide dans un bureau de Pharmachimie — quatorze morts.

J + 18 Legall est retrouvé chez lui, une balle dans la tête, un pistolet posé sur ses genoux. Il a laissé une lettre indiquant qu'il ne peut plus continuer. Évidemment, c'est une mise en scène ordonnée par Achille Bernardini et réalisée par Blanchard. Celui-ci a oublié sa morale en échange d'une maison en Interzone où il pourra passer ses vieux jours...

J + 19 Un activiste en chute libre se suicide sur une place fréquentée de Paradis — vingt morts dont quatre enfants.

J + 20 Les administrés sont choqués par l'attentat de la veille. Achille Bernardini en profite pour dénoncer le terrorisme et appeler à la délation.

J + 21 L'agence de la Paix est bondée par les administrés venus dénoncer des voisins.

J + 23 De nombreuses arrestations ont lieux, la population ne conteste plus leur nouvel administrateur.

J + 24 Deux hommes d'André Corsini sont tués.

J + 27 Trois hommes d'Achille Bernardini sont tués. C'est le début de la guerre des familles.

J + 40 André Corsini fait assassiner Achille Bernardini — avec l'accord des autres Caïds du Triangle.

J + 42 André Corsini reprend Paradis à son compte.

la gestion de Paradis. Sentant la perspective d'un pot-de-vin juteux, il en a fait la promotion auprès d'Achille Bernardini, un jeune caïd de la côte d'Azur spécialisé dans la production et le commerce de stupéfiants. Gabriel Saint-Pierre encaisse un beau dessous-de-table et remplit les objectifs budgétaires exigés par sa hiérarchie. Pour lui comme pour la mafia et son agence, c'est donc une bonne affaire. À condition bien entendu qu'aucun curieux ne s'en mêle. Ainsi Achille Bernardini prend littéralement possession des lieux sous le couvert d'un bureau écran, la financière de gestion urbaine Dieu et fils.

Gabriel Saint-Pierre annonce à ses administrés la reprise de la gestion de Paradis par un bureau extérieur à l'occasion d'un discours retransmit par photofluide. En substance, le message annonce que la financière Dieu et fils reprend la gestion de Paradis. Cette opération est réalisée dans le cadre d'une large opération de restructuration du CAGUT. Un audit complet et rigoureux a été effectué durant les trois derniers mois sur les agences et les administrés de Paradis. Tout ceci serait impossible dans un cadre classique. Gabriel Saint-Pierre annonce enfin qu'il se tient à la disposition de la nouvelle direction de Paradis pendant les trois mois suivants afin d'assurer une passation de pouvoir en douceur. En réalité, il deviendra très difficile à joindre dès lors que les choses commenceront à mal tourner. Au besoin, il partira même en vacances à l'étranger pour se rendre injoignable.

Mainmise sur Paradis

Achille Bernardini veut se servir des infrastructures du secteur pour y produire ses drogues et blanchir lui-même son argent sale. Jusqu'ici, il supervisait des laboratoires de production pour le compte d'autres caïds et devait confier ses gains à des blanchisseurs professionnels moyennant une commission exorbitante. Pour avoir les mains libres, Achille Bernardini doit donc obtenir que les administrés de Paradis vivent chez lui, soient administrés par ses services, travaillent dans ses bureaux et consomment dans les magasins gérés par ces derniers. Ainsi, Achille Bernardini compte hisser sa famille au même rang que les grands autres caïds de la côte d'Azur.

Même si ce serait efficace, il est évidemment exclu d'attirer l'attention en abattant froidement les moindres récalcitrants. Achille Bernardini doit donc se servir autant que possible des moyens réglementaires dont il dispose. Justement, l'accord conclu avec le conglomérat prévoit que l'agence bancaire de Paradis lui est sous traitée au même titre que les autres structures administratives. L'ambitieux caïd dispose donc de terribles moyens de pression pour parvenir à ses fins. Achille Bernardini cherche à prendre le contrôle des trois principales composantes de Paradis, à savoir ses bureaux, son bloc résidentiel et le technobloc. Son *modus operandi* varie selon l'objectif. Dans tous les cas, il procède *crescendo*, de la diplomatie à la brutalité, du légal à l'illégal.

La bande à Achille

Les hommes de mains d'Achille Bernardini : Assez Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Frapper et Tirer. Certains possèdent Ravaler ou Ventiler.
Domaines : Arme de poing, Poings, Pieds, Bagarre Manhurin et Matraque.

Achille Bernardini

Mafioso en pleine croissance : Assez Corrompu, Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Arroser, Baratiner, Frapper et Tirer.
Domaines : Agents, Boxe, Cosa Nostra, Gros calibre, Poings, Manhurin et Sourire juvénile.
Équipement : Manhurin.

Le nouvel administrateur de Paradis est un homme d'une trentaine d'années au corps musclé et au regard faussement juvénile. De petit voyou culotté du Triangle, Achille s'est taillé une place respectable dans le commerce et la production de drogues. La recette de son succès consiste à acheter des composants à partir desquels ses chimistes préparent pour lui des mélanges originaux. Ses deux principaux problèmes, le manque d'infrastructure et le blanchiment de son argent, sont aujourd'hui en passe d'être réglés.

Dame veuve Dieu

Déterminée, Peu Endurante, Pas Schizoïde, Peu Douée en combat (Tirer et Frapper), Pas Douée dans ses relations sociales hormis pour Commander, ce en quoi elle est Douée (Commander, Mafioso, Homme), elle est aussi Douée pour gérer ses affaires (Commander et Frauder, Gestion, Finances).

Cette femme de cinquante ans au visage sec et réputée sans cœur occupe le poste de directrice du bureau des recouvrements de crédit de Dieu et fils. Elle est l'épouse de feu Jean Dieu, protecteur d'Achille Bernardini. À la mort de son mari — qui a été abattu sur les ordres d'André Corsini que les Résistants connaissent peut être —, elle était la seule capable de diriger d'une main de fer la gestion des affaires d'Achille Bernardini. Elle assure depuis la gestion au quotidien du secteur Paradis et elle n'hésite pas à user de son influence pour mettre impitoyablement sur la paille les administrés qui montrent des signes de rébellion.

Bernard le boiteux

Voyou déguisé en flic : Assez Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Baratiner, Frapper, Impressionne, Tirer et Ventiler.
Domaines : Administrés, Armes de poing, Armes automatiques, Bagarre, Poings, Gros calibre, Pieds, Manhurin, Matraque et Mitraillette.

À sa façon de parler et de se tenir, on comprend très vite que Bernard est né dans le ruisseau. Devenu le meilleur ami et le bras droit d'Achille Bernardini durant leur adolescence, Bernard est chargé de superviser la nouvelle administration de Paradis. Et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il n'y a pas que son dossier d'administré qui fasse tâche dans le décor — il est classé subver-m. Plein de bonne volonté, mais impulsif et brutal, Bernard prend très au sérieux ses nouvelles responsabilités.

Alex Martial

Spécialiste de la schnouf :
Peu Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Expérimenter, Frapper, Séduire et Synthétiser la schnouf (Manœuvre : Expérimenter et Drogue).
Domaines : Chimie, Drogue, Poings et Sourire.

Ce surdoué de la chimie au physique d'anorexique — 1 mètre 68 pour 45 kg à 23 ans — possède un secret de fabrique : il teste tout ce qu'il produit. Au point que si les hommes d'Achille Bernardini ne le surveillait pas, il consommerait toute la production de leur organisation.

L'administration de Paradis

Aux yeux d'Achille Bernardini, l'administration n'est qu'une source de tracas et de dépenses inutiles. Ses consignes sont donc aussi claires qu'irréalisables. Le fonctionnement de l'administration de Paradis doit être simple et autosuffisant. Le résultat ne se fait pas attendre. Les bureaux locaux sont littéralement délaissés tandis qu'un audit bâclé des différents services provoque une brutale vague de « remerciements ». Les licenciements sont pourtant extrêmement rares dans les *twisted 50s*. Le Règlement ne les interdit pas explicitement, mais stipule, en exergue, que « tout administré a son utilité, il suffit de trouver laquelle… ».
Moins d'une semaine plus tard, il faut patienter plusieurs jours et dépenser beaucoup de TUS pour venir à bout de la moindre démarche auprès des agences — qui pour la plupart doit s'effectuer hors de Paradis. Parallèlement, dysfonctionnements et pannes diverses prennent des proportions de plus en plus gênantes. L'intervention des bureaux compétents, quand ils existent encore, réclame une telle quantité de TUS que la plupart des administrés préfèrent ne pas y recourir pour se nourrir convenablement. D'ailleurs, Achille Bernardini n'hésite pas à couper l'eau ou l'électricité pour faire pression sur les contestataires potentiels.
Parallèlement, les ressources de l'administration sont concentrées dans deux directions. D'une part, une équipe est chargée de constituer un inventaire complet du patrimoine humain et matériel de Paradis. Le référendum évoqué en introduction sert de base à cette opération. Achille Bernardini veut tout savoir sur tout et tout le monde. Chaque administré est bientôt sommé de remplir un questionnaire aussi complet qu'indiscret sur sa personne et ses biens. D'autre part, les agents de la Paix de Paradis sont désormais dirigés par un homme de confiance d'Achille Bernardini. Les unités de sécurité sont à la fois composées d'anciens agents et d'hommes de main au passé douteux. Certains ont même été classés subvers-m. Ce « service » est financé par une taxe d'assurance et de sécurité dont doivent s'acquitter chaque domicile et chaque bureau de Paradis. Les anciens agents de la Paix que ce racket dérange sont mis au placard ou mutés. Ces derniers ont alors le choix entre trouver un poste d'utilité sociale dans une des agences du technobloc ou quitter Paradis en y laissant leur chemise.

Les laboratoires du technobloc

La nuit, plusieurs laboratoires de la Pharmachimie passés sous le contrôle d'Achille Bernardini sont partiellement transformés en unité de production de stupéfiants. De nouveaux agents venus d'on ne sait où travaillent dans ces nouvelles unités. Évidemment, seuls eux et quelques gardes y ont accès. Des livraisons et expéditions de produits ont lieu à l'abri des regards. Les convois de marchandises sont placés sous haute surveillance. Tout curieux pris sur le fait a droit à un « interrogatoire » fatal. En fonction des goûts des tortionnaires, le corps de la victime est discrètement enterré ou exposé à la vue de tous. Officiellement, il s'agit de crimes crapuleux, mais chacun comprend qu'il s'agit d'avertissements de la mafia destinés aux agents gênants.

Les domiciles privés

La financière de gestion Dieu et fils dispose d'un moyen de pression efficace : 90 % des administrés de Paradis n'ont pas fini de rembourser le crédit souscrit pour acheter ou aménager leur maison — les Résistants sont aussi dans ce cas, seul(s) le ou les plus riches ont leur propre demeure. Le « banquier » de ces hommes et femmes se nomme désormais Achille Bernardini. Celui-ci recourt à ce moyen de coercition à la première occasion afin de faire un exemple en réclamant à l'agence où ils travaillent un obscur échéancier apériodique sur les intérêts dus. Dans le pire des cas, le bureau où travaille l'administré inquiété le fait muter, ne lui laissant que quelques jours pour quitter le bloc. Certains sont même purement et simplement remerciés. Dans ce cas, l'individu n'a que quelques jours pour se rendre à nouveau utile…

Les acteurs de l'histoire

Sans être exhaustive, la liste qui suit propose quelques réactions des administrés. Le MJ est libre de les utiliser, de les développer ou d'en inventer d'autres.

Les administrés

Les futurs Résistants ont l'opportunité d'être confronté à chacun des individus suivants.

- **Les collaborateurs.** Il n'y a pas que des hommes honnêtes à Paradis. Plus d'un administré peu scrupuleux se fait vite une raison de la nouvelle direction du secteur. Directeur de franchise peu scrupuleux, petit agent ambitieux, jeune voyou immature, les candidats à la marge ne manquent pas plus à Paradis qu'ailleurs. Ainsi, le voisin ou le chef d'un des Résistants va-t-il choisir de soutenir Achille Bernardini en blanchissant son argent ou en lui servant d'indic… Barnabé Blanchard est l'une de ses taupes.

- **Les passifs.** La peur est un des moteurs de l'humanité et les administrés sont humains. La majorité d'entre eux choisit de se taire et d'endurer. Ils le font par souci de préserver leur famille, leur maison, leur poste ou tout simplement par lâcheté. Néanmoins, les êtres faibles sont également influençables. Une bonne partie d'entre eux suivrait donc sans hésiter des Résistants charismatiques. Sinon, ils attendront la fin du conflit pour se rallier au vainqueur. Quel qu'il soit…

- **Les activistes.** Certains administrés choisissent d'entrer en résistance armée et de harceler Achille Bernardini jusqu'à ce qu'il parte.

Leur cellule est composée de tous ceux dont le parcours pouvait les amener à un comportement aussi extrême. Militaire à la retraite, policier démissionné, extrémiste politique passionné d'armes, les profils réunis sont pour le moins hétéroclites. Leur logique de la violence a des chances de porter ses fruits s'ils ne s'entre-tuent pas avant. S'ils choisissent cette voie, les Résistant auront fort à faire pour canaliser l'énergie de leurs hommes. Toutefois, s'ils y parviennent, ils disposeront d'une force de frappe au potentiel décisif.

• **Les légalistes.** Les changements brutaux survenus dans l'administration du secteur et les dysfonctionnements qui s'ensuivent ne plaisent à personne. Toutefois, seuls les plus dynamiques et les plus courageux se rassemblent entre mécontent et se manifestent auprès de la nouvelle administration. Les uns envisagent de passer par les agences et d'utiliser une procédure réglementaire. Les autres tentent vainement de contacter Gabriel Saint-Pierre, convaincus qu'il ignore tout et les aidera dès qu'il apprendra les événements en cours. D'autres encore prônent la résistance par la grève afin de confronter les ressources financières des administrés de Paradis à celles d'Achille Bernardini. Enfin, il y a ceux qui croient aux vertus des manifestations et qui veulent faire connaître leur sort au reste de l'Europole. Les bonnes volontés sont évidemment légions, mais les querelles aussi. Achille Bernardini se contente de placer ces manifestants sous surveillance par l'intermédiaire de taupes.

Dès que la situation est connue en dehors de Paradis — à priori aux alentours de J + 12 —, la réaction de l'organisation mafieuse est rapide. Dans un premier temps, tous les moyens de pression « subtils » sont utilisés — mise en faillite personnelle, arrestation au moindre prétexte… Ils suffisent à disperser la plupart des mécontents. Bientôt, seul demeure un noyau isolé de contestataires qu'Achille Bernardini veut éliminer : le (s) mafioso (i) des joueurs devenus Résistants. En fonction de leurs affinités respectives, les Résistants nouent des contacts avec les principaux représentants des différents mouvements de protestation présentés ci-dessus. Parmi ces derniers, figurent deux hommes, Firmin Legall, et le jeune Daniel, dont le seul point commun est leur haine d'Achille Bernardini. Reste à savoir si les Résistants sauront confondre la taupe Blanchard à temps et guider cette équipe de contestataires aussi enthousiastes qu'inexpérimentés vers la victoire.

Les Anges gardiens

Les Anges gardiens rassemblent une dizaine de résistants en herbe dont leur guide, Firmin Legall, et deux autres personnalités plus troubles : le jeune Daniel et la taupe Blanchard. Les Résistants rejoindront certainement cette cellule… avant de créer la leur ?

• **Firmin Legall**

Leader candide :
Assez Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Amadouer, Réglementer et Soigner.
Domaines : Agents, Blessures, Corps, Cosa Nostra, Paradis, Poings, Règlements, Triangle et Trousse de médecin.

L'agent-docteur Firmin Legall est un homme d'opinion intègre et fiable. Il croit que l'on peut tout régler par la négociation et le Règlement et il est intimement convaincu que l'Homme est foncièrement bon. Il est déterminé et dépense une énergie considérable à trouver des solutions aux problèmes des administrés de son bloc. Confronté à la corruption de la nouvelle administration de Paradise, il a décidé de trouver une solution au problème Achille Bernardini et est donc devenu un résistant. Il n'a pris conscience de son engagement que récemment et, si les joueurs tardent à formuler leur entrée dans la Résistance ou s'ils recherchent un résistant pour les conseiller, il sera l'homme de la situation et s'accommodera des idées d'éventuels terroristes et mafiosi. Il sera alors convaincu qu'il peut grâce à l'enjeu que représente la Résistance « canaliser leur révolte ».

• **Daniel**

Docteur en arts plastiques :
Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Critiquer, Frapper et Réaliser.
Domaines : Burin, Peinture, Pinceaux, Marbre, Poings, Pieds et Sculpture.

Daniel ne dit jamais un mot et tout le monde le croît muet. Fasciné par les idéologies de la haine, il collectionne chez lui des ouvrages de propagande fasciste. Il n'y a que sa passion pour les explosifs qui dépasse cette fascination morbide. Son unique confident et mentor, Gérard Fauvil, l'a convaincu d'infiltrer les Anges gardiens pour tenter de discrètement détourner leur engagement vers le terrorisme.

• **Barnabé Blanchard**

La taupe : Assez Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences :
Frapper et Réglementer.
Domaines :
Agents, Chimie et Opposant.

Barnabé Blanchard est sous-directeur d'un laboratoire de Pharmachimie depuis trop longtemps. Il aurait dû être nommé directeur il y a quelques années, mais les lenteurs des agences ont ralenti son ascension. Lorsqu'il comprit que les hommes d'Achille Bernardini tentaient de prendre le contrôle de Paradis, il leur proposa un marché : en échange de son silence et d'informations compromettant son directeur qui se serait de toute façon opposé aux mafiosi par zèle, il demande à prendre la direction du laboratoire où il travaille. Achille Bernardini limoge le directeur zélé et adultère et nomme Barnabé Blanchard. Puis, il lui ordonne d'approcher tout individu potentiellement dangereux pour ses affaires. C'est ainsi que Barnabé rejoint les Anges gardiens.

Le talon d'Achille

Achille Bernardini paraît tout puissant. Paradis est pour lui une occasion unique de faire connaître son nom au sein de la Cosa Nostra grâce au trafic de drogues. Il ne tient pas à attirer l'attention des agences médiatiques en provoquant une guerre ouverte. Il est donc prêt à considérablement améliorer les conditions de vie de « ses » administrés si ceux-ci facilitent le développement de son organisation dès que les gêneurs auront été écartés.

Il ne se doute pas que les Anges gardiens s'élèveront contre lui en tentant de convaincre les administrés de Paradis de se mobiliser derrière eux pour engager des négociations. Pour avoir du poids face à Achille Bernardini, ils chercheront à conquérir l'âme de leurs voisins. Leur combat paraît déjà légitime à la plupart d'entre eux, mais il leur reste à les convaincre d'agir. Si les Résistants ne leur font pas comprendre que plus le temps passe, plus ils encourent le risque d'être arrêtés, en quelques jours, les seuls Anges gardiens encore en vie sont les Résistants. Et Blanchard !

Note : *si les Résistants acceptent d'être les protégés, et donc les complices passifs, d'un dangereux mafioso, celui-ci leur fait une offre alléchante dans son organisation. Cette « solution » cynique conduit à ranger les personnages devenus mafiosi à part entière et à redéfinir directement des Résistants — espérons ainsi que les joueurs comprendront les enjeux qui se présentent à leur personnage dans* RétroFutur.

Des bâtons dans les roues

Achille Bernardini n'est pas le seul mafioso du Triangle. Or, il est désormais perçu par ces aînés comme un concurrent dangereux. Il s'est fait des ennemis parmi les blanchisseurs et les raffineurs de stupéfiants lorsqu'il a acquis son indépendance. Ces mafiosi ne sont pas satisfaits de la récente émancipation d'Achille Bernardini et souhaiteraient éviter qu'elle donne des idées à d'autres.

Très vite, le parrain André Corsini propose son soutien aux Anges gardiens. Il est disposé à faire jouer ses contacts et à leur fournir des armes. Il ne souhaite toutefois pas être impliqué « officiellement » et leur demande donc de ne pas le mentionner.

Les Anges gardiens refuseront bien évidemment cette proposition si aucun Résistant ne parvient à convaincre Firmin Legall que c'est un mal nécessaire. Bien entendu, accepter l'aide d'un parrain de la côte d'Azur revient à mettre le doigt dans un dangereux engrenage.

À défaut d'accord avec les Résistants, André Corsini ne reste pas inactif. Il charge une équipe de mafiosi de semer le chaos dans Paradis. Une série d'agressions visent des locaux de l'administration du secteur ainsi que quelques maisons choisies au hasard. Une nuit, un assaut est porté contre un laboratoire clandestin — ex-bureau de la Pharmachimie — du technobloc. Bientôt, une série d'attentats vise directement Achille Bernardini. Ces actions d'éclat ont deux objectifs : attirer l'attention sur Paradis et mettre le caïd sous pression.

Et les Résistants dans tout ça ?

La principale difficulté de ce scénario pour le MJ consiste à amener les personnages à se sentir concernés par les événements en cours et à réagir. Toutefois, s'ils ne s'y intéressent pas, c'est qu'ils ne sont pas faits pour être Résistants. Dans ce cas, le MJ peut décider de reprendre les feuilles de personnages et demander aux joueurs d'en faire de nouveaux — « Jouer le jeu : faites de vrais Résistants, cette fois ! » Face à une situation de plus en plus intenable, le but est qu'ils prennent l'initiative et explorent les trois modes opératoires dont ils disposent. Bien entendu, aucune solution n'est exclusive des autres. Au contraire, le MJ peut même inciter ses joueurs à engager leurs personnages dans les trois voies — simultanément ou successivement — selon le type de personnage qu'ils ont choisi.

- L'option la plus radicale consiste à entrer en **résistance armée.** Les Résistants peuvent constituer un réseau de résistance par eux-mêmes ou rejoindre les Anges gardiens avec l'appui du jeune Daniel. Les obstacles viennent autant des mafiosi que des rivalités internes à la cellule voire de la lâcheté des autres administrés de Paradis. Si elle est poussée à l'extrême, cet engagement peut finir dans un bain de sang ou contraindre les Résistants à entrer dans le maquis. Cette solution augmente d'un niveau l'Attribut « Violent » à tout personnage qui n'est pas terroriste.

- La deuxième option consiste à engager une **procédure réglementaire** pour obtenir l'annulation de la location de Paradis à Achille Bernardini. Dans cette optique, les Résistants peuvent agir en synergie avec Firmin Legall. C'est l'occasion idéale de mettre en évidence les dysfonctionnements et l'incurie des agences. Les démarches des Résistants les mènent jusqu'à Gabriel Saint-Pierre et Albin Barriotti. Ils peuvent ainsi découvrir que certains hommes de mains d'Achille Bernardini sont classés subvers-m, pourtant ils travaillent en tant qu'agents ! Ainsi, ils comprennent l'appartenance d'Achille Bernardini au crime organisé et disposent bientôt de tous les éléments nécessaires pour percevoir les dessous de la transaction. L'objectif des Résistants peut alors être de prouver l'illégalité d'un appel d'offres faussé par un pot-de-vin. Au final, ces démarches s'avèrent aussi dangereuses que la résistance ouverte. S'ils sentent que le cours des événements leur échappe, les avocats du caïd leur proposent divers accords amiables. L'un d'eux leur offre de déménager dans un secteur prospère avec une confortable « compensation financière ». C'est un cas de conscience intéressant en perspective pour les Résistants puisque cela revient à abandonner la lutte pour leurs idéaux et leurs voisins pour servir leurs intérêts personnels. En dernier recours, Achille Bernardini cherche à se débarrasser physiquement des Résistants. S'ils tiennent bon, Albin Barriotti annule l'accord conclu entre Gabriel Saint-Pierre et Achille Bernardini afin d'éviter un scandale qui pourrait le compromettre et révéler ses autres malversations. Ne souhaitant pas restituer le montant de son pot-de-vin à Achille Bernardini, Gabriel Saint-Pierre s'exile dans un petit paradis ensoleillé de l'Interzone. Cette solution augmente d'un niveau l'Attribut d'influence «Administré » de tout agent.

- Enfin, les Résistants peuvent tenter la **négociation** avec Achille Bernardini ou l'**alliance** avec ses ennemis. S'ils disposent d'un réseau d'influence et de quelques économies, ils peuvent tenter de modifier le cours des événements en leur faveur en distribuant à leur tour des bakchichs. C'est un autre moyen pour les personnages de prendre conscience de l'état de corruption des agences. En l'occurrence, ils devront jouer de cette corruption en se compromettant eux-mêmes s'ils veulent parvenir à leurs fins. Là encore, il y a matière à cas de conscience. Cette solution augmente d'un niveau l'Attribut « Corrompu » à tout personnage qui n'est pas mafioso.

Dénouement probable

Si les plans des Résistants n'aboutissent pas, les administrés du quartier « choisissent » finalement de composer avec Achille Bernardini. L'infrastructure de Paradis et ses administrés « otages » sont alors mis au service de la production de nouvelles drogues et du blanchiment d'argent. Achille Bernardini prend peu à peu de l'importance avant d'être assassiné par un important caïd de la pègre du Triangle, probablement André Corsini. Paradis est alors repris en main par ce dernier dans une ambiance de guerre des Quatre. Le petit îlot de paix d'autrefois glisse progressivement dans l'enfer.

Si cette orientation vous intéresse, ce scénario vous donne l'occasion d'établir un lien avec un réseau de résistance extérieure lié à Jean Moulin. Lorsque les Résistants sont acculés, quelqu'un — un des archétypes choisis par aucun joueur et qui plait énormément au MJ ! — leur vient en aide et leur fournit une nouvelle identité et une nouvelle vie au sein de l'Europole. Celui-ci leur parle de la situation du monde de *RétroFutur* et les invite à développer leur propre réseau. Pour que le réseau ne puisse pas être démantelé, la plupart des groupes de résistants sont des électrons libres qui communiquent rarement entre eux. La carrière « officielle » des Résistants commence ainsi.

INVASION GRILLE-PAIN !

Cette intrigue parallèle est destinée à introduire en douceur le fantastique dans l'environnement des personnages. À cet égard, l'attitude des joueurs face à cet événement variera selon que le groupe compte ou non un non-A. Si oui, le MJ doit s'attendre à une réaction plus rapide et plus adaptée de la part de ses joueurs. Elle sera également plus prévisible et aura peut être un peu moins de charme. Dans le cas contraire, le MJ a l'occasion de s'en donner à cœur joie en faisant peu à peu glisser l'ambiance de l'absurde au fantastique, du burlesque à l'inquiétant.

Petite explication

Au moment où Achille Bernardini prend possession de Paradis, un grille-pain envahit la vie du personnage le plus schizoïde du groupe. À l'origine de cet épisode rocambolesque, le contrecoup schizogène « Intrus insectoïde » provoqué par une non-A : Marisa Fuentes.

Il y a quelques années, celle-ci a involontairement découvert ses pouvoirs en métamorphosant une de ses camarades de classe en cancrelat géant. Il s'agissait de la jeune Gwendoline Germain. La timide et peu gracieuse Marisa était le souffre douleur désigné de cette jolie peste de Gwen. Lors d'un face à face en privé, la première avait alors souhaité à la seconde d'être transformée en cafard. Ce souhait fut aussitôt réalisé devant les yeux d'une Marisa terrifiée. Paniquée, Gwen s'enfuit alors chez elle. Marisa ne la revit plus jamais. Depuis cet épisode traumatisant, la non-A touche un modeste salaire d'agent secrétaire dans un immeuble de laboratoires du technobloc. Marisa vit recluse chez elle parmi ceux qu'elle désigne comme sa vraie famille : les cancrelats. Elle leur parle, les nourrit et passe son temps avec eux. Elle utilise l'effet ubik « Extension du domaine des sens » pour percevoir à travers eux le monde extérieur. Les voisins de Marisa se sont plaints à plusieurs reprises d'invasions d'insectes provenant de sa maison. La non-A sait que ses effets ubiks provoquent des contrecoups schizogènes même si elle ne les nomme pas ainsi. Le dernier, Intrus insectoïde, a transformé son grille-pain en un cancrelat improbable. Sous sa forme d'insecte, le grille-pain ressemble au produit de l'impossible union d'un mille-pattes et d'un cloporte. Psychologiquement, celui-ci imite d'ailleurs le principal trait de caractère de sa propriétaire : la peur et le besoin de sécurité. La conséquence est qu'il « fugue » régulièrement pour se lancer à la recherche d'un « meilleur maître ». En effet, l'insecte électroménager ne se sent pas à l'abri auprès de sa propriétaire qu'il trouve trop faible.

Récemment, une voisine zélée a accompagné sa plainte au bureau de la salubrité de l'Urbanisme d'un bocal contenant un cancrelat capturé vivant n'appartenant manifestement à aucune espèce connue. Ballotté de service administratif en département d'étude entomologique, ce produit d'Extension du domaine des sens a fini par attirer l'attention de l'agence des Étrangers. Une équipe d'intervention a alors reçu pour mission d'identifier et neutraliser la cause de cette « contamination ».

Après une courte enquête, les agents investissent finalement le domicile de Marisa en se faisant passer pour une équipe de désinsectisation. Ils capturent la non-A, mais le grille-pain leur échappe *in extremis*. Perdu en Paradis, ce dernier se réfugie auprès de l'être le plus sensible aux forces de l'Au-delà qu'il puisse trouver dans cette petite ville tranquille : le plus Schizoïde des Résistants...

Terrorisée, Marisa est convaincue que la venue d'Achille Bernardini est un contrecoup schizogène de plus. Cette fois-ci, pense-t-elle, la réalité se venge de ses actions paranormales en punissant l'ensemble de la ville. Elle pense également que Achille Bernardini a reconnu un danger en elle et lui a envoyé ces « étrangers » pour l'éliminer.

Une non-A dans tous ses états

Marisa Fuentes est aujourd'hui une jeune femme renfermée sur elle-même et âgée de vingt-huit ans. Elle est victime d'un contrecoup permanent qui accroît l'impression de faiblesse qui se dégage d'elle.

Peu Déterminée, Peu Endurante et Schizoïde.
Compétences : Frapper.
Compétences non-A : Percevoir.
Domaines : Ongles, Triangle, Paradis et agence de Paradis ; non-Insecte et non-Fantôme.

Dans la famille cafard, je voudrais…

La famille Germain n'intervient pas directement dans l'intrigue *Invasion grille-pain !* Néanmoins, elle est intimement liée à Marisa Fuentes.

Sophie Germain
La pondeuse de cafard :
Déterminée, Assez Endurante et Peu Schizoïde.
Compétences : Frapper et Tirer.
Domaines : Agence, Décolleté, Mafia et Pied de chaise.
Équipement : pied de chaise.

Sophie est une joviale femme au foyer d'une quarantaine d'années. Loin de rester inactive, elle s'investit dans le bénévolat. En particulier, elle est chargée par le collège de Paradis de s'occuper des jeunes filles à problème, notamment des fugueuses. C'est son expérience passée qui l'a amené à son poste. En ville, tout le monde sait qu'il y a quelques années, sa fille, Gwendoline, a fait une fugue dont elle n'est jamais revenue. Elle était alors la plus jolie fille du collège. Ou, plutôt, tout le monde croit savoir… En réalité, Gwen est rentrée un soir chez sa mère partiellement transformée en cafard (voir plus bas). Le choc psychologique lui avait déjà fait perdre la raison. Celle de sa mère n'allait pas tarder à basculer. Depuis, Sophie dissimule sa fille unique dans la cave de sa maison et la nourrit avec les cadavres de jeunes fugueuses. Elle identifie et choisit ces dernières grâce au poste qu'elle occupe au collège. Elle les attire discrètement chez elle afin de les tuer. En son for intérieur, Sophie sait que cette situation n'est pas tenable à long terme. Il va bientôt falloir prendre une décision…

André Germain
La larve qui porte le cafard :
Peu Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde.
Compétences : Expérimenter.
Domaines : Chimie et Solution.

Ingénieur chimiste au technobloc, cet homme d'une cinquantaine d'années est apparemment sain d'esprit et d'un tempérament plutôt effacé. Depuis quelque temps toutefois, André montre des signes de plus en plus visibles de déséquilibre psychologique. En fait, son esprit ne peut pas admettre l'horreur qui se trame dans sa maison. Mis face à l'évidence, sa raison basculerait définitivement. Qui sait alors quelle serait sa réaction…

Gwendoline Germain
La peste devenue cafard :
Peu Déterminée, Très Endurante et Assez Schizoïde.
Compétences : Frapper.
Domaines : Mandibules.
Armes naturelles : mandibules (Précision + 1, Pénétrant, dégâts 5).

Chaque jour qui passe voit le corps de Gwendoline se transformer davantage en cafard. Aujourd'hui, la métamorphose est presque complète. La folie de la jeune fille totale. Une folie furieuse prête à exploser…

L'intrus électroménager

Trois événements successifs impliquent les Résistants dans cette aventure.

- Quelques jours avant l'intervention des agents des Étrangers, les Résistants et leurs voisins sont importunés chez eux pour un bien curieux motif. Un matin de fort bonne heure, une Marisa Fuentes à l'air anxieux tape à la porte de chaque maison pour demander à leurs occupants s'ils n'ont pas trouvé chez eux un grille-pain qui ne leur appartient pas. Récemment. À tout hasard…

- Ce n'est que suite au passage des agents que le grille-pain s'incruste chez le Résistant le plus hanté du groupe. Ce dernier le trouve dans sa cuisine parmi ses autres appareils électroménagers. S'il possédait déjà un grille-pain, le Résistant le découvre dans sa poubelle, en pièces. Un matin suivant, le Résistant trouve le grille-pain « blottit » sur son ventre, comme si une main inconnue l'avait posé là pendant son sommeil. Cet incident se reproduit à maintes reprises. De plus, le Résistant a la sensation — justifiée — que le grille-pain se déplace de quelques centimètres dès qu'il a le dos tourné. Chaque fois que le Résistant reçoit une visite, le grille-pain disparaît. Le Résistant le retrouve plus tard dans un placard ou sous un canapé comme s'il avait cherché à se cacher. C'est d'ailleurs le cas. S'il le jette, l'appareil électroménager revient. S'il l'endommage, le grille-pain saigne une sorte de jus gluant et semble pousser un cri métallique. S'il se sent en danger, l'intrus insectoïde se montre sous sa véritable forme aux Résistants au moins Peu Schizoïdes. De toute manière, il finit par parler. Il demande alors protection et conjure maladroitement les Résistants de ne pas le renvoyer chez Marisa. — « De toute façon, elle est foutue. « Ils » l'ont repérée ! Qui ça « Ils » ? Les hommes du nouveau caïd pardi ! Pourquoi ? Parce que Marisa est responsable de leur présence ! Comment cela ? Parce que ce sont ces pouvoirs qui les ont invoqués et que maintenant qu'ils sont là, ils vont chercher à se débarrasser d'elle. Pourquoi ? Mais parce qu'elle est la seule à pouvoir les faire partir ! Comment ? Sais pas. Peut être avec ses pouvoirs ! Ceux-là même qui ont donné une conscience au vulgaire grille-pain que j'étais. »

- Enfin, le Résistant et ses voisins ont droit à une bien curieuse visite. Une équipe de désinsectisation se présente maison après maison pour inspecter les lieux et répandre un produit anti-cafard. Jusque-là, rien de bien surprenant. Ce type d'intervention a déjà eu lieu par le passé. En revanche, leur manière de regarder partout comme s'ils cherchaient quelque chose et leur curiosité prononcée pour les appareils électroménagers à de quoi éveiller les soupçons — « Vous êtes sûrs de ne pas avoir d'autres appareils électroménagers ? Vous en êtes bien sûrs ? ». Pendant cette scène, le grille-pain tremble de peur dans une cachette improvisée. Si le Résistant cherche à remettre l'intrus insectoïde à ses étranges visiteurs, ceux-ci font mine de ne pas comprendre et le grille-pain se garde bien de se manifester. Ils reviennent récupérer ce dernier plus tard, si possible en l'absence du propriétaire des lieux, et mettent le Résistant sous surveillance. Ils aimeraient en effet savoir pourquoi l'insecte électroménager s'est réfugié chez lui.

Messieurs Jacques Jean et Jules

Trois hommes à la mine grise constamment vêtus de la même combinaison jaune pâle. Leur attitude est monotone, à la limite de l'automate. En fait, cela n'a rien d'étrange, ils ont volontairement choisi de se comporter ainsi afin de se faire passer pour les légendaires hommes-en-noir — malgré le jaune de leur combinaison...

Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïde.
Compétences : Baratiner, Tirer et Viser.
Domaines : Administrés, Arme de poing, Arme automatique, Colt 45, Désinsectisation, M1 Garand et Poitrine.
Équipement : Costumes étranges, Lunettes X Miratech, aspirateur à insectes fantômes et Colt 45. En cas de problèmes, ils peuvent avoir accès à un matériel beaucoup plus conséquent — armes automatiques, grenades, autres objets Étrangers — et ce sous vingt-quatre heures.

L'aspirateur Étranger est composé d'une station principale qui est un cube (1x1 m) en verre poli dont se dégage une lueur inquiétante. En se penchant sur le cube, on distingue une forme fractale lumineuse en 3D. Plusieurs petits postes satellites d'un décimètre cube en forme de tétraèdre ornementent les faces du cube — qui ne peut donc pas être complètement à plat ! La station principale permet de détecter la fréquence à laquelle sont sensibles les insectes fantômes et de transmettre l'information aux satellites. Ces derniers fonctionnent comme des pièges. Ils émettent la fréquence adaptée pour attirer les insectes. À l'intérieur de chaque poste, un broyeur détruit les insectes au fur et à mesure qu'ils entrent dans la machine. Les miettes d'insectes sont alors rassemblées dans un compartiment de la station principale. En appuyant sur le bouton d'évacuation, ils disparaissent purement et simplement dans un sinistre crissement métallique.

Fabricant : Baygon Ltd.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Ultraphysique, Ultrabiologie et Énergie nucléaire.
Coût : Assez Cher/Assez Cher.
Légalité : Assez Illégal.

Les chasseurs d'insectes électroménagers

Il est fort probable que les Résistants cherchent à en savoir plus soit sur la mystérieuse Marisa, soit sur cette singulière équipe de désinsectisation.

- Concernant ces derniers, une rapide investigation auprès du bureau de la salubrité les informe de la régularité de leur présence. Toutefois, les membres du service blêmissent lorsque les Résistants posent des questions à leur sujet. Amenés à se justifier sur cette curieuse attitude, les agents réagissent maladroitement en déclarant que c'est parce que ce sont les meilleurs désinsectiseurs de l'Europole et qu'ils les admirent. Si elles manquent ainsi de discrétion, les investigations des Résistants attirent l'attention des agents des Étrangers. Dès lors, ceux-ci ne les lâchent plus d'une semelle.

- Les Résistants peuvent trouver par eux-mêmes l'adresse de la seule administrée de Paradis prénommée Marisa. Il se peut aussi qu'ils parviennent à convaincre le grille-pain de les mener jusqu'à la non-A. S'ils se rendent au domicile de cette dernière, ils risquent fort de tomber nez à nez avec le trio de désinsectiseurs. Un simple coup d'œil à l'intérieur de la maison révèle que les trois agents s'y sont installés. Un impressionnant dispositif de désinsectisation clairement empreint de technologie Étrangère est installé dans toutes les pièces de la résidence. En guise de justification sur leur présence, les trois hommes répondent que « C'est de là qu'est parti l'invasion de cancrelats. Mademoiselle Fuentes, dites-vous ? Partie en vacances. Pourquoi ? Vous avez quelque chose à lui remettre ? ». Depuis une pièce du premier étage, des coups sourds résonnent jusqu'aux oreilles des Résistants. C'est Marisa qui tente d'attirer l'attention des Résistants en faisant du bruit. Si les Résistants les interrogent à ce sujet, les agents répondent, l'air blasé : « des insectes. Il y en a plein et ils sont gros. »

DÉNOUEMENT PROBABLE

Dans tous les cas de figure, les agents des Étrangers privilégient la discrétion. Ils n'emploient la manière forte que s'il n'y a pas d'autre solution pour récupérer le grille-pain insecte et intercepter Marisa — ou si les Résistants les agressent. Dès qu'ils ont rempli leur mission, les agents quittent Paradis dans l'heure. Quant à leur faire avouer quoi que ce soit sur la véritable raison de leur présence ou le pouvoir qu'ils représentent, les Résistants n'ont que peu de chance d'obtenir satisfaction. Si les choses s'enveniment, les agents contactent leur agence sectorielle pour avoir du matériel supplémentaire, voire des hommes. S'ils sont assassinés, d'autres viendront enquêter et cette fois, ils ne se feront pas discrets, ni patients...

Quant à Marisa, les joueurs disposent de peu de temps s'ils veulent la tirer des griffes des agents. Il leur faut de plus être convaincants s'ils veulent qu'elle leur fasse confiance. Celle-ci les menace des pires monstruosités s'ils tentent quoi que ce soit contre elle. Elle les avertit qu'ils courent de toute façon un danger du simple fait de la côtoyer. En guise d'exemple, elle leur parle de la terrible métamorphose qu'elle a infligée à Gwen Germain. Vous avez ici l'occasion d'attirer l'attention des Résistants sur l'horrible secret de Sophie Germain. Évidemment, Marisa n'est pour rien dans la prise de contrôle de Paradis par Achille Bernardini, mais il sera très dur de la convaincre du contraire. Et puis, après tout, rien ne dit que ce n'est pas le cas... Reste que les Résistants risquent de se retrouver avec une non-A encombrante et asociale sur les bras. À eux de décider qu'en faire...

Les situations suivantes rapportent un point d'expérience à tous les Résistants :
- Récupérer Marisa et s'occuper d'elle.
- Sauver Paradis de la Cosa Nostra.

LES ÉTUDIANTS RÊVENT-ILS DE PARASITES INTER-DIMENSIONNELS?

LES FAITS

Petits chimistes

Derek Mandell est un jeune génie des sciences qui étudie dans l'une des meilleures universités europolitaines : Univ-London Prestige. Major de sa promotion depuis qu'il est arrivé en première année au Concours, Derek prépare une thèse de chimie sur le photofluide financée par l'agence des Communications photofluidiques. À ses heures perdues, c'est un déviant : il tente de créer une drogue de synthèse qui permettrait d'avoir accès à des degrés de conscience qu'il n'a jusqu'alors atteints qu'en rêve. Et pour cause, il est un non-A qui s'ignore. Il sait cependant que ses transes oniriques ne sont que les résultats de connexions neurales incontrôlées... Sans le savoir, il a ouvert une porte chimique vers l'Au-delà. Cinq autres petits génies suivent Derek dans ses expériences, sans pour autant être des non-A :

- Jeremiah O'Maley
- Christopher Nolan
- Francis « Frenchy » Pougeot
- Simon Tuttle
- Richard Plaute.

Au même moment à Biz-LYMAR 51

Dans cette zone placée sous le signe du commerce, des réclames et de la communication, une cellule résistante a pris sa place. Elle vit du piratage des communications qu'elle parvient à troquer à d'autres cellules, mais aussi parfois à des individus intéressés issus de toutes les factions. Vito Di Giovanni, le cerveau de cette cellule, n'était qu'un agent des communications dans le sud-ouest de l'Europole. Depuis qu'ils ont rejoint la Résistance, Vito et ses hommes cherchent un moyen d'accès au photofluide. Il s'agit en effet du seul réseau qu'ils n'ont pas encore piraté par manque de connaissances en chimie. Vito s'intéresse donc à la presse universitaire dans l'espoir de trouver un type pour faire le boulot. C'est ainsi qu'il apprend l'existence de ce jeune génie des sciences, Derek Mandell, qui publie chaque mois des articles sur le photofluide...

Élément de rupture

Di Giovanni fait enlever Mandell, mais ne peut le rapatrier à LYMAR. Persuadé d'être tombé entre les mains de terroristes ou pire, de membres de l'agence centrale europolitaine désireux d'utiliser ses talents à des fins peu avouables, le jeune génie tente de leur échapper. C'est ainsi qu'il s'inocule une très forte dose de sa drogue pour se suicider par overdose. Projeté violemment dans un coma artificiel, son esprit est fait prisonnier de l'Au-delà — pour un temps indéterminé. Ses ravisseurs sont contraints de le conduire dans une planque faisant office d'hôpital d'appoint...
Cette projection de l'esprit est considérée comme un effet ubik très puissant. La situation dans laquelle se situe le jeune homme génère beaucoup de Substance Mort ; à tel point qu'un contrecoup schizogène prend pour cible ses cinq compagnons qui en perdent la raison. Tous sont ainsi victimes d'hallucinations collectives, d'un *trip* persistant qui ne cessera que si Derek est ramené de son coma ubikien.

La prof de maths est un cafard...

Les amis de Derek ont développé une paranoïa violente : ils pensent que les Étrangers sont parmi « nous », qu'Ils dirigent les agences centrales et occupent déjà les sphères dirigeantes des agences sectorielles. Pour commencer à formater l'humanité, Ils auraient même remplacé les universitaires afin de repérer les meilleurs éléments humains. Les cinq croient d'ailleurs que leurs profs sont des insectes polymorphes. Ils pensent aussi que certains des meilleurs élèves ont été « convertis »... Eux sont bien sûr les prochains sur la liste. La disparition de Derek est pour eux un symbole christique : leur ami est le martyr de la cause... Ils lui dressent donc un culte absurde en sacrifiant un à un leurs professeurs — innocents — dans une usine désaffectée transformée en chapelle sanglante. Persuadés d'avoir à faire à des Étrangers, ils ont inventé une formule au moins aussi absurde que leur culte — surtout pour des génies de la chimie — à base de mort aux rats, de sang de porc et d'essence : ils ouvrent une brèche dans la cage thoracique des victimes, y déversent leur élixir puis leur coupent les deux jambes à la scie. Avec les os des jambes, ils fabriquent un orgue dont la musique est censée pouvoir anéantir toute menace Étrangère.

... et le prof de chimie une taupe !

Ironie du sort, l'agence centrale europolitaine surveille effectivement les jeunes espoirs. Derek l'intéressait et un agent recruteur le suivait de très près : le professeur Jenkins, étoile des sciences, mais surtout membre hyper-entraîné de l'une des commissions les plus obscures de l'Agence... Lorsque Jenkins se laisse surprendre par les cinq, ce n'est pas sans leur donner du fil à retordre : après avoir été assommé, il se réveille à l'arrière de leur gazogène, la poitrine trouée et les poumons gorgés de la substance anti-Étrangers. Ses jambes ont été sectionnées et il ne lui reste plus que quelques secondes à vivre. Il parvient alors à sortir de sa poche une arme Étrangère et décapite Jeremiah O'Maley. Emporté en arrière par la violence du coup, le cadavre défonce la porte de la camionnette. À la force des bras, Jenkins saute jusqu'à l'ouverture, se laisse tomber sur la route et meurt quelques mètres plus bas dans la Tamise. Son arme Étrangère coule à pic et disparaît de notre histoire... À moins que le MJ n'en décide autrement.
O'Maley, qui a été tué, est tombé du véhicule. Dans la panique, ses amis ont poursuivi leur route...
Le professeur Jenkins avait informé sa hiérarchie des disparitions qui avaient lieu sur le campus. Ses supérieurs s'inquiètent donc de ne pas avoir leur traditionnel rapport du soir... Le lendemain à l'aube, l'agent Lisbeth Arbogast débarque à Univ-London Prestige, sur ses traces.

Chronologie

10 avril Vito Di Giovanni découvre l'existence de Derek Mandell et conclut que c'est l'homme dont sa cellule a besoin.

25 avril Derek Mandell est enlevé par Claudius et quatre résistants, aux ordres de Di Giovanni. Le même soir, Derek tente de se suicider. Dans les heures qui suivent, ses amis tombent sous l'effet d'un contrecoup schizogène.

4 mai Achmed Von Canetti, professeur de sciences physiques est enlevé et tué.

7 mai Éléonore Stempton, agent d'orientation préprofessionnelle, est enlevée et tuée.

13 mai Miss Nadine Truman, professeur de mathématiques est enlevée et tuée.

20 mai Philip Nordon, professeur de codification acoustique approuvée (cours de musique obligatoire) est enlevé et tué.

28 mai Nathaniel Jenkins, professeur de chimie photofluidique est enlevé et tué. Avant de mourir, il tue Jeremiah O'Maley, étudiant en chimie appliquée et Saint Père des KLS.

21 h 00 Entrée en jeu des Résistants.

29 mai

8 h 00 L'agent Lisbeth Arbogast se présente au doyen comme stagiaire documentaliste.

30 mai

midi Sir Pembleton, le doyen, entre dans la chambre de Jenkins.

après-midi Sir Pembleton contacte Mademoiselle Spencer, Monsieur Charpentier et Monsieur Skorzeny.

21 h 00 Les Saints Pères tuent Jean-Baptiste Klempt, professeur de langues anciennes.

23 h 00 Affrontement entre les Saints Pères et le commando de Sir Pembleton.

1 h 00 Mise à sac du mont-de-piété de Gidéon.

Les Résistants veulent lever le pied ? Fort bien ; une demi-journée (matinée ou après-midi) retire 1 SM de l'Ubik. Les nuits ne comptent pas !

Départ sur les chapeaux de roues !

Les Résistants filent à travers les rues d'Indus-London le long des quais, pour des raisons laissées à la discrétion du MJ — ils ont braqué une banque ou posé une bombe et sont poursuivis, ou bien ils se rendent à un rendez-vous ou un anniversaire et sont à la bourre.

Soudain, une camionnette à gazogène leur coupe une priorité et emboutit leur aile avant gauche, occasionnant par la même occasion la rupture d'un essieu. Négociant, tant bien que mal, son rétablissement, la camionnette file dans la nuit tombante, laissant les Résistants au milieu de la route. À leurs montres, il est 21 h 00.

Là où tout bascule

C'est en examinant les dégâts sur leur automobile que l'un des Résistants remarque qu'à quelques mètres de leur véhicule dans la direction d'où venait le gazogène fou se trouvent un corps, une tête et la portière arrière du gazogène. Plus loin, une forme humaine flotte dans la Tamise au milieu d'un nuage de sang. Il s'agit de l'étudiant décapité et du professeur Jenkins, morts tous les deux.

Ramasser la tête d'O'Maley ajoute 1 SM dans l'Ubik. Retourner son corps, qui est à plat ventre sur la route, en ajoute un deuxième. Enfin, repêcher le corps estropié de Jenkins ajoute un troisième point.

Points de départ

La situation est suffisamment sanglante pour donner envie aux Résistants d'enquêter. Jamais les Résistants ne retrouveront le gazogène avec ce qu'ils ont entre les mains. Il n'y avait pas de témoins et les agents de la Paix ne seront pas là avant deux heures s'ils ne les préviennent pas eux-mêmes. Ce qu'ils peuvent tirer de la situation est sur les cadavres.

- Celui qui n'a plus de tête porte une chemisette trempée de sang qui arbore un écusson de l'université Univ-London Prestige. Ses bras sont maculés et un test avec Détecter Peu Difficile permet de remarquer que l'hémoglobine coagule déjà sous ses ongles. Un autre test, avec des Domaines tels que Blessure, Armes tranchantes... Peu Difficile révèle que ce corps a été décapité net. Chose curieuse, pas une goutte de sang n'a coulé, comme si la plaie avait été cautérisée sur le coup. Le sang qu'il a sur lui n'est donc pas le sien. Pour l'instant, l'identité du cadavre est inconnue car il n'a pas ses papiers sur lui, mais on peut déduire qu'il s'agissait d'un étudiant.

  Note : *le MJ peut insister sur la nature de la blessure pour titiller la curiosité de ses Résistants et les pousser dans ce scénario. Après tout, une analyse de la plaie peut conduire à la réflexion suivante : « l'arme qui a fait ça ne peut avoir été conçu par un être humain ! »*

- L'autre corps doit être repêché avant toute chose. Un test avec Se dépasser Peu Difficile est alors requis. Le corps s'éloignant déjà, il faut, soit trouver une embarcation, soit y aller à la nage. Une fois au sec, le cadavre révèle bien des choses. Dans un premier temps, les Résistants trouvent qu'il sent une odeur suspecte. Au prix d'un test avec Détecter, ils identifient un mélange de charogne et d'essence. La victime a les deux jambes sectionnées à mi-fémur. Un test avec Analyser ou Soigner Pas Difficile, associé à des Domaines tels que Jambe, Blessure, Corps, ou encore Outils, permet de déduire que,

Une affaire de bon sens

Il va de soi que pour le bon fonctionnement de cette introduction, les Résistants doivent tous être dans le même véhicule et ne pas avoir la moindre chance de prendre le gazogène en poursuite. Vous ne leur accorderez un test de surprise que pour feindre la possibilité d'éviter l'accident, mais gardez bien en mémoire que ce test est truqué : c'est un Échec automatique !

compte tenu des lambeaux de chair, l'opération n'a pas été aussi facile et rapide que la décapitation de l'autre victime. L'homme porte un complet gris taché de sang. Les six premiers boutons de sa chemise sont ouverts et laissent dépasser un long entonnoir qui est en fait une feuille d'aluminium roulée. L'entonnoir est profondément enfoncé dans la cage thoracique et exhale une forte odeur d'essence et de sang pourri — identifiable par le test avec Détecter ci-avant. Le cadavre tient, fortement serré dans sa main droite, une médaille où sont gravées les lettres KLS — Kappa Lambda Sigma, mais nos Résistants l'ignorent encore.

Que faire ?

La meilleure solution, si les Résistants n'ont pas encore la réputation d'être des criminels, est d'appeler l'agence de la Paix et de faire sagement une déclaration en règle. Après tout, un gazogène s'est emplafonné dans leur automobile juste après avoir largué deux cadavres sur la route ; eux, n'ont rien fait de mal.

Dans ce cas précis, récompensons cet acte intelligent : un agent de la Paix prend leur déclaration et les laisse filer en leur demandant de ne pas quitter le secteur. On les contactera pour l'enquête. Il appartient au MJ de gérer cet aspect du scénario, car nous n'y reviendrons pas ! Les corps sont amenés à la morgue du commissariat d'Indus-London 307 pour y être autopsiés. Vu l'état de Jenkins, un pneumatique est automatiquement envoyé au bureau des Cas non identifiés de l'agence des Étrangers. Deux heures plus tard, trois types de cette agence récupèrent les cadavres. Aucun registre ne traite de leur venue, ni même de l'arrivée des corps. L'enquête est arrêtée. Les événements de cette histoire ont été effacés de la mémoire de tous les agents impliqués dans cette histoire grâce à un objet Étranger. La déposition des Résistants est détruite… À moins que l'un d'entre eux ne soit enquêteur.

L'autre solution est de garder les cadavres. Ce n'est pas une mince affaire, mais c'est possible. Il faut les cacher dans le coffre d'une automobile et trouver un garagiste qui voudra bien réparer leur essieu malgré la cargaison. Ensuite, il faut trouver une bonne planque pour cacher les corps. Si les Résistants choisissent cette option, le MJ doit leur donner du fil à retordre. Par exemple, il y a toujours une concierge pour passer au moment où l'on porte les cadavres dans un grand sac ou enroulés dans un tapis. Elle commence à taper la causette et ne veut plus les lâcher avec ses histoires de voisinage quand l'un des bras du cadavre se met à pendre sur le côté…

Autopsies

Il n'est pas exclu que les Résistants aient les moyens de pratiquer des autopsies. Ces dernières sont Assez Difficiles et nécessitent trois heures par cadavre.

- Le premier cadavre est celui d'un homme de vingt ans tout au plus, en bonne santé. Son sang contient de l'alcool et une drogue de synthèse qui ne peut être identifiée sans le Domaine Ultrachimie et un matériel adéquat. La mort a été provoquée par une décapitation nette. Si le Résistant qui réalise l'autopsie prend un risque, il apprend que l'arme devait être chauffée à plusieurs centaines de degrés car la plaie a été cautérisée instantanément.
- Le second est celui d'un homme de quarante ans environ. Il est mort des suites d'une perforation du thorax. L'amputation des deux jambes, et donc la section de l'artère fémorale, ont grandement accéléré les choses. Si ce test est pratiqué avec une prise de risque, on découvre que la substance trouvée dans les poumons est un mélange de sang de porc, de strychnine et d'essence.

LE CERCLE DES CHIMISTES TORDUS

Les Résistants finiront par venir à Univ-London Prestige. Peut-être ont-ils l'âge de se faire passer pour des élèves, ou bien la logistique pour se faire passer pour des enseignants, employés de ménage ou autre. Quoi qu'il en soit, vu les éléments dont ils disposent, ils devront traîner dans les couloirs, écouter les rumeurs et faire des rencontres pour connaître le fin mot de l'histoire.

Collège attitude

Bloc universitaire du secteur londonien. L'été est en avance. Chaleur insupportable. Il fait tellement lourd que chaque nuit, immanquablement, un orage éclate et des pluies polluées inondent le secteur.

Cette première partie se passe dans un centre post-Concours de renom. Voici une liste de détails que le MJ devrait placer dans sa description pour animer l'université :

- de beaux garçons en Teddy's malgré la chaleur ;
- de jolies filles révisant sur les bancs des allées boisées ;
- quelques « balaises » se lancent un ballon ovale ;
- des « troisième année » de Génie mécanique testent des mini-robots flottants, ces maquettes animées devant être présentées au prochain examen.

Chaque soir, les confréries étudiantes se réunissent pour réviser ou se saouler. On en oublierait presque qu'à cent mètres des bois qui bordent les bâtiments aseptisés se trouvent une autoroute, un complexe pétrochimique et des buildings à perte de vue.

L'administration

L'administration de l'université est une immense structure à l'architecture très représentative du Contact. Il y a soixante-dix mille étudiants à Univ-London Prestige, ce qui mérite bien une administration démesurée. Le bâtiment est une grosse tour circulaire de dix étages de haut. Coiffée d'un dôme aux courbes aiguës entièrement fait de verre mais soutenu par des armatures métalliques issues de son corps, la tour elle-même est entièrement cuivrée et fait penser à une

gigantesque antenne. À sa base, elle est triangulaire. Chacun de ses trois murs extérieurs est prolongé par une longue allée couverte, des sortes de tubes de verre et de métal, qui conduisent chacun, grâce à des tapis roulants, à l'un des départements universitaires. Ces trois départements sont : les Lettres officielles contemporaines et fondatrices, les Sciences individuelles et grégaires appliquées à l'homme, et les Sciences et techniques appliquées. Chacune des trois administrations sectorielles est une réplique de cinq étages de la tour centrale. Ces trois tours ouvrent aussi sur des tapis roulants couverts menant aux diverses spécialisations.

Les bureaux

Il y a des centaines de bureaux à Univ-London Prestige, mais tous ne nous concernent pas. Pour l'ambiance générale, il s'agit du même enfer administratif que pour n'importe quelle agence : les photofluides font des bruits horribles, les pneumatiques s'entassent et ne cessent d'émettre des bourdonnements d'alarmes dus à la saturation. Les agents secrétaires en tout genre vont et viennent, n'ont jamais une minute, boivent des litres de café, et surtout, sont toujours en retard sur leur programme du mois.
Les lieux où il est possible de trouver des informations utilisables dans ce scénario sont situés dans la tour des Sciences et techniques appliquées :

- Le **secrétariat** est une petite pièce avec trois bureaux, situé au quatrième étage de la tour. Deux consoles photofluides, trois pneumatiques, des mappemondes, une vieille bibliothèque et une machine à café. Trois vieilles dames y travaillent à plein temps, gérant les inscriptions, le logement, la cantine, etc. Ce sont elles qui d'une voix nasillarde font les appels au microphone pour convoquer les élèves et annoncer les informations importantes.

- Le **bureau de l'agent d'orientation préprofessionnelle**, qui est laissé à l'abandon. Celle-ci fut l'une des premières victimes des amis de Derek Mandell.

Ces deux bureaux n'ont rien à révéler aux Résistants tant qu'ils ne cherchent pas à accéder aux dossiers scolaires des élèves. Si c'est le cas, il faudra assommer les vieilles secrétaires d'un baratin sévère ou bien s'introduire de nuit dans les locaux (*cf. Gros plan sur les amis de Derek.*).

Gros plan sur le doyen

« Univ-London Prestige est un établissement respectable, et il le restera ! »

Cet homme est un directeur de secteur — le dirsec en novlangue — de l'agence du Concours. Sur le campus, il est à la fois chef, juge et bourreau. Son bureau est une large pièce à la décoration austère. On y inflige encore des corrections à l'ancienne et la raquette de criquet prévue à cet effet est exposée fièrement au-dessus du lourd bureau d'ébène. Sir Pembleton a le regard sévère et la voix incisive, il sait faire taire les élèves les plus insolents.
Il sait que Jenkins est un observateur placé là par l'agence centrale eurolitaine afin de recruter les génies en herbe. Il est le premier à s'être inquiété de la disparition de certains professeurs, mais c'est Jenkins lui-même qui lui a demandé de patienter avant de faire quoi que ce soit. L'agent menait son enquête et pensait être sur un gros coup… mais voilà, il a dû tomber dans un piège car il n'est pas venu en cours depuis que les Résistants l'ont trouvé dans la Tamise.

- **Actions :** depuis que Jenkins lui a demandé de « jouer la montre », le doyen ment aux enseignants et aux étudiants. Selon ses propos, les disparus ont été convoqués pour une formation surprise organisée par l'agence du Concours. Tout professeur peut être convoqué un jour et devoir partir sans avoir le temps d'avertir ses collègues et élèves. Le mensonge est tiré par les cheveux, mais puisqu'il est proféré par le doyen, nul ne dit rien.
  En réalité, Sir Pembleton panique. Le surlendemain de la disparition de Jenkins, il entre dans sa chambre à midi et découvre l'horreur dans laquelle a basculé son école. Habitant la région depuis très longtemps, il comprend quel est le lieu représenté sur les murs. Craignant que ses découvertes ne créent l'hystérie collective, il décide d'agir en petit comité. Il expose la situation à trois personnes fiables et se rend à la chapelle sanglante en leur compagnie pour arrêter le massacre. Il s'agit de Mademoiselle Spencer, l'agent de la Maintenance clinique, de Monsieur Charpentier, le professeur d'expression et d'éducation physique et de Monsieur Skorzeny, le tyrannique professeur de pensée homologuée.

- **Répliques :** si les Résistants entrent en contact avec lui avant qu'il ait visité l'appartement de Jenkins, Sir Pembleton se méfie d'eux. À moins qu'ils aient des badges officiels à lui présenter — il n'est pas dupe au jeu des professeurs mutés la veille pour le lendemain et qui veulent juste filer un coup de main, c'est lui le doyen tout de même ! — il refuse de communiquer avec d'hypothétiques journalistes ou détectives privés, se contentant de leur servir son mensonge habituel.
  S'ils le contactent après sa visite de l'appartement de Jenkins, il est très excité et recherche des personnes de confiance pour l'accompagner dans sa mission.

Gros plan sur l'agent de la Maintenance clinique

« Je doute que les agents de l'Éducation et du Concours enroulent les professeurs qu'ils vont former dans des draps avant de les jeter dans des camionnettes hors d'âge ! »

L'infirmerie est tenue depuis trois ans par une jeune femme pleine d'espoirs : Mademoiselle Deborah Spencer. Celle-ci trouve étrange que des professeurs « partent en formation du jour au lendemain ». Elle a donc mené sa petite enquête et commence à s'inquiéter de leur sort. Arpentant le campus de nuit, elle a vu, il y a deux semaines, cinq jeunes gens filer en portant un colis de taille humaine. Ils ont jeté ce qu'ils portaient dans un gazogène, puis ont disparu dans la nuit. Le lendemain, Nadine Truman était absente de ses cours de maths. Depuis, Deborah

Spencer a peur et se méfie de tout le monde ; elle se doute bien que son nom est sur leur liste…
L'infirmerie du département des Sciences et techniques appliquées se trouve au sous-sol de la tour administrative. Il s'agit d'un véritable petit hôpital où travaillent en permanence huit personnes sous les ordres de Deborah Spencer.

- **Actions :** le jour, elle reçoit les étudiants pour les visites médicales, les maux de têtes et les conseils contraceptifs. La nuit, elle s'enferme à double tour dans son appartement des résidences pour enseignants. Le surlendemain de la disparition de Jenkins, elle se joint au commando de Sir Pembleton.

- **Répliques :** Rien à priori ne poussera les Résistants à se rendre à l'infirmerie ; cela dit, il se peut qu'en comprenant qu'il y a une histoire de drogue derrière tout cela, ils tiennent à se renseigner sur la santé de certains élèves.
Lors d'un contact avec les Résistants, elle est méfiante et tremble beaucoup ; surtout si l'on évoque les disparitions. Elle est prête à aider et dit ce qu'elle sait, mais pas sans passer par une ou deux crises de nerfs ; cette femme est Brisée (*cf. La santé*).

GROS PLAN SUR
LA NOUVELLE DOCUMENTALISTE

« Nous avons tous des choses à cacher. Tenons-nous-le pour dit et respectons ce paramètre incontournable dans l'adjonction de nos compétences… Qu'en pensez-vous ? »

L'agence du Concours a jugé que l'université manquait de personnel. C'est la version officielle pour justifier la présence de Lisbeth Arbogast, agent envoyé en urgence pour enquêter sur la mort de Jenkins. Si les Résistants ont livré les cadavres à l'agence de la Paix, Mademoiselle Arbogast a été dépêchée dans l'urgence par sa hiérarchie. S'ils ont caché les cadavres, son agence s'inquiétait des risques pris par Jenkins. Celui-ci étant censé envoyer un photofluide toutes les dix heures, son silence a été interprété comme un signal d'alarme.

- **Actions :** le lendemain de la mort de Jenkins, à la première heure, Mademoiselle Arbogast se présente à l'administration avec un dossier justifiant sa présence. Après un court entretien avec le doyen, elle intègre son poste à dix heures. Contrairement à Jenkins, elle ne met pas le doyen dans la confidence. Elle commence alors son enquête. Elle possède un point de départ : Jenkins, qui avait découvert le trafic de drogue des KLS, nourrissait des soupçons à l'encontre des amis de Derek…

- **Répliques :** de prime abord, cette blondinette est très sympathique, et très désirable. C'est aussi un agent surentraîné qu'il ne faut pas trop chatouiller. Si les Résistants s'intéressent à elle, elle est prête à coopérer et à échanger des informations. Bien entendu, jamais elle n'avouera être un agent en mission d'infiltration. Elle préfère prétendre qu'elle est une cousine éloignée de Derek Mandell, qu'elle est détective privé et que sa famille la paye pour qu'elle retrouve son cousin disparu. Plus le mensonge est gros, plus il marche… De toute façon, elle n'en démord que si les Résistants deviennent violents à son encontre. Elle a une seconde piste intéressante : Jenkins avait demandé des informations sur une automobile qui lui avait paru suspecte deux jours avant la disparition de Derek. L'immatriculation venant d'un bloc de Biz-LYMAR, il s'en était désintéressé. Or, cette automobile a été arrêtée pour excès de vitesse il y a deux jours à l'entrée d'Alt-London. Elle compte s'intéresser à cette voiture une fois qu'elle aura compris ce qui se passe exactement sur le campus.

La salle des profs

C'est le lieu mythique où les élèves aimeraient pouvoir se cacher afin d'entendre les discussions sur les sujets des prochains partiels. Entre deux cours, les professeurs s'y rejoignent pour bavarder et boire du café. Il est difficile d'y avoir accès, mais c'est le meilleur endroit pour apprendre les inquiétudes des enseignants. Tous sont persuadés que la disparition de Derek Mandell et celle de leurs collègues sont liées. Il y a trop de faits troublants pour que cela soit normal : tous ceux qui sont partis « en formation » étaient célibataires, aucun n'a prévenu, tous étaient des profs de sciences — ou enseignaient à des élèves du département scientifique comme c'est le cas pour Philip Nordon le professeur de codification acoustique approuvée — mis à part l'agent d'orientation préprofessionnelle…
Personne ne croit donc aux formations surprises et une psychose collective s'est développée à l'encontre de la promotion que ces professeurs avaient en commun, la classe de chimie appliquée, à laquelle appartenait Derek Mandell.

L'appartement de Jenkins

Tôt ou tard, les Résistants chercheront probablement à pénétrer chez Jenkins. C'est l'un des logements des bâtiments réservés aux professeurs : vieux bâtiments bien entretenus, confortables.
L'appartement est au deuxième étage et sa porte est fermée à clef. La seule personne à posséder un double des clefs est le doyen. Pour entrer, on ne peut donc compter que sur la force ou le crochetage. Ces actions sont Peu Difficiles.
L'intérieur agresse automatiquement toute personne pénétrant dans les lieux : les murs sont recouverts de graffitis sanglants.
Le simple fait d'entrer dans la pièce fait ajouter 1 SM dans l'Ubik.
Une étude de ces marques est considérée comme Assez Difficile et peut révéler qu'il s'agit de sang de porc. Ces peintures représentent des objets volants venant vers la terre, des hommes découpés en morceaux par des insectes géants. Sur le mur en face de la porte, un graffiti large comme la pièce représente une usine ayant les pieds dans l'eau et située au bout d'une jetée. Le dessin est naïf mais très représentatif. Toute personne vivant à Indus-London a automatiquement une impression de déjà-vu. Un test Assez Difficile avec Mémoriser permet de reconnaître l'ancienne centrale hydroélectrique d'Indus-London. De même, si les Résistants se rendent à la bibliothèque pour faire des recherches sur ce que peut évoquer ce dessin, ils peuvent trouver une photo du complexe

dans un livre sur l'industrie. Cette recherche est Peu Difficile.
En plus des dessins, les murs portent des inscriptions sanglantes en latin — traduction Assez Difficile — telles que « Donnez-nous, Seigneur, la force de lutter ; Loin de nous Ô mon Dieu, la racaille chitineuse ; Force et rédemptrice Lumière au nom de ta croix, saint voyageur transatomique ; Volons en ton nom contre les vents cosmiques de la pourriture... ».
Une fois la traduction terminée : +1 SM.
Une fois passé le choc, les Résistants peuvent fouiller un peu plus l'appartement. C'est un F2 plus salle de bain, bien rangé, sans fioritures.

Le salon

Cette pièce est celle qui comporte le plus de graffitis. Tout laisse penser qu'une rixe a eu lieu ici. La table du salon est fracassée, le buffet a été jeté par terre, etc. Pourtant, on a beau interroger les voisins, personne n'a rien entendu — il y avait un conseil de classe ce soir-là et la plupart des locataires y étaient. À part les graffitis, le salon n'a pas grand-chose à révéler.

La chambre

Elle ne semble pas avoir été visitée par les agresseurs. Le lit est fait au carré, le bureau est rangé et les vêtements sont soigneusement mis à leur place, dans la penderie. La seule chose qui semble ne pas être à sa place dans cette pièce est la console photofluide. Une petite enquête Assez Difficile auprès de l'administration permet d'apprendre que Jenkins en avait fait la demande en arrivant ici il y a trois ans et que la requête avait, aussitôt, été approuvée par le doyen.
Le bureau contient des dossiers sur les élèves les plus brillants de l'université et ces archives remontent à trois ans. Les bulletins scolaires sont annotés en rouge de remarques sur le comportement vis-à-vis de l'autorité, sur le réel potentiel intellectuel, etc. Lorsqu'il parle d'un élève, il parle du « sujet ».
Le dossier de Derek Mandell est annoté ainsi : « Sujet fascinant, véritable appréhension des sciences. Le sujet Mandell dépasse toutes nos espérances en matière d'intelligence. Malheureusement, semble manifester des traits psychotiques et criminogènes inquiétants... ».
Dans la table de chevet, caché sous un livre de Henry Miller se trouve une petite boîte triangulaire en cuivre dont le mécanisme d'ouverture rappelle celui d'une montre de gousset. Il s'agit d'une arme Étrangère que Jenkins gardait là « au cas où ». C'est d'ailleurs une arme similaire qu'il a utilisée contre Jeremiah O'Maley. Il suffit d'appuyer sur un petit bouton qui fait sauter le couvercle pour voir un petit triangle de lumière bleue en sortir à grande vitesse. Le triangle de lumière se déplie à mesure qu'il fend l'air jusqu'à atteindre six mètres de largeur — contre six centimètres lorsque l'on tire à bout portant. C'est une arme en deux dimensions qui peut traverser un mur et tuer une personne ou tuer deux personnes l'une derrière l'autre.

Trancheur laser bidimensionnel

Dissimulé dans une montre de gousset, l'appareil se compose en fait d'une lentille faite d'un cristal ultratechnologique qui utilise la lumière réfléchie sur le couvercle de la montre lorsqu'on l'ouvre. Cette arme peut tirer une infinité de coups, tant qu'il y a de la lumière — seul le noir complet peut empêcher son fonctionnement. Lorsqu'il tire, le verre de la montre s'assombrit soudainement du fait de l'énorme quantité de lumière concentrée par la lentille de l'arme.

Fabricant : Cartier.
Avancement technique : Avancé.
Domaines : Lumière cohérente, ultratechnologie d'armement, ultrageométrie.
Prix : Très Cher.
Légalité : Illégal.
Arme : trancheur laser bidimensionnel.
Précision : ND ▸.
Pénétration : ignore toutes les armures.
Dégâts : 5.
Mode de tir : RL (le jet de lumière de six mètres de large est équivalent à une rafale longue).
Chargeur : infini.
Portée courte : 2 personnes ou obstacles, après quoi la lumière perd sa cohérence.
Dissimulation : Dissimulable.

Les étudiants

Un certain nombre d'informations peuvent être glanées à la sortie des cours, à la cafétéria ou encore au gymnase. Un simple bain de foule ne permet pas d'apprendre grand-chose, mais une après-midi à la cafétéria ou près du terrain de basket offre la possibilité de surprendre quelques discussions. Pour gérer ce type de contact, inspirez-vous des rumeurs présentées ci-dessous.

- On raconte que le professeur d'expression et d'éducation physique, Monsieur Skorzeny, distribue des drogues « dopantes » aux équipes de football et de basket-ball. C'est faux. Il suffit de cuisiner un ou deux membres des équipes pour savoir que c'est Francis Pougeot, dit « Frenchy », qui leur vend ces substances prohibées.

- Nathaniel Jenkins, le professeur de chimie a été vu la veille de sa disparition en train de déjeuner avec Betsy Fernandez, la petite amie de Derek Mandell. C'est vrai. Betsy qui sortait de temps en temps avec le génie des sciences a donné quelques renseignements sur son ex-petit ami à Jenkins. Elle avait quitté Derek trois semaines avant qu'il disparaisse. Il était trop bizarre pour qu'elle reste avec lui : « Ce type n'avait qu'une idée en tête : ouvrir la perception humaine à la conscience absolue de l'atome ! Allez comprendre... À mon avis il a fini par se foutre une balle dans la caboche ! ».

- Une amie a raconté à la cousine de la personne entendue qu'un professeur aurait pris un élève à part pour lui dire que les Étrangers sont déjà là. Il a précisé qu'il « fait partie de cette race inconnue » et qu'il « cherche des jeunes gens à

l'intelligence supérieure, prêts à accueillir une larve Étrangère dans leurs cerveaux ». C'est faux. L'élève qui a répandu cette rumeur est en fait Christopher Nolan, ami de Derek Mandell. Celui-ci commence à ne plus pouvoir garder ses actions secrètes... Interrogé, il est le premier à dévoiler la vérité.

- Le doyen est un tueur psychopathe qui mériterait de passer sur la chaise électrique selon les ragots. Il ne supporte plus le poids des responsabilités et assassine les professeurs les uns après les autres. C'est faux.

- Jeremiah O'Maley, un étudiant de la classe de chimie, ne vient plus en cours. Cela fait quatre professeurs de la classe de chimie, l'agent d'orientation préprofessionnelle et deux élèves... Tout cela est vrai. C'est l'étudiant retrouvé décapité par les Résistants.

Gros plan sur
la promo de chimie appliquée

« Pas le temps m'sieur, j'ai un partiel dans trois semaines ! »

Elle fait partie de l'élite de Univ-London Prestige. Elle compte une centaine d'élèves qui connaissent tous au moins un peu Derek et ses amis car ils sont à la fois la tête de classe et les meneurs en matière de festivités. Beaucoup se demandent d'ailleurs comment les cinq garçons parviennent à être aussi doués en cours tout en faisant la fête : un peu de génie et quelques drogues de synthèse pour aider les nerfs à tenir !

- **Action :** aller en cours, se plaindre qu'aucun remplaçant n'ait été envoyé pour les quatre profs partis en formation et réviser. Les partiels de fin d'année approchent.

- **Répliques :** la promotion est réticente à parler. Nombre de ces étudiants prennent des drogues vendues par Derek et ses amis, et une loi du silence s'est imposée. Même ceux qui n'en prennent pas sont solidaires et préfèrent se taire plutôt que de trahir : tant qu'on ne sait pas exactement ce qui est arrivé à Derek et Jeremiah, mieux vaut être prudent.

Tenter de leur parler, c'est se confronter à un mur de silence, il n'y a qu'en en isolant un et en lui faisant suffisamment peur qu'on peut apprendre quelque chose. Il n'y a rien de plus stressant que de se retrouver face à une meute de jeunes silencieux qui vous fixent sans préciser d'intentions claires. Ceux que l'on parvient à faire parler — en les isolant donc, et en leur faisant peur — disent qu'une bonne partie de la promo prenait d'une drogue de motivation leur permettant de tenir le coup. Cette drogue serait fabriquée par des membres de la fraternité KLS.

Gros plan sur
les Saints Pères des KLS

« Vous ne voulez pas comprendre... Nous ne sommes pas dingues, nous sommes d'ailleurs certainement bien plus intelligents que vous tous. Le problème est réel. Il y a un complot Étranger qui vise à remplacer l'élite de la planète par des larves extra-terrestres. Heureusement, nous avons la formule pour les exterminer tous ! »

Appartenir à une fraternité est une grande fierté. Ces groupes sont des sociétés secrètes. On est censé ignorer ce qui s'y passe, mais chacun sait bien : 1/4 de révisions, 1/4 de sexe, 1/4 de drogues et 1/4 d'alcool. De surcroît, les membres se promènent en arborant fièrement leurs lettres sur des médailles, des t-shirts ou encore des casquettes de criquet...
Retrouver des membres des KLS n'est donc pas très difficile. Il y a trente membres en tout dans le campus, respectant une hiérarchie risiblement maçonnique. Au sommet de la pyramide se trouvent les Saints Pères — vaguement secrètes, les sociétés d'étudiants s'octroient des hiérarchies inspirées des religions antérieures aux *twisted 50s* et n'ayant la plupart du temps aucun sens. Ces Saints Pères étaient encore six il y a peu de temps : Derek Mandell, Jeremiah O'Maley, Christopher Nolan, Francis « Frenchy » Pougeot, Simon Tuttle et Richard Plaute. Les deux premiers ont subi le sort que l'on connaît, et les quatre autres poursuivent leurs méfaits. Le meneur du groupe est désormais Christopher Nolan bien qu'il n'est pas l'étoffe d'un chef. Il préside aux réunions des KLS et entend bien mener une croisade contre le mal.

- **Actions :** le surlendemain de la disparition de Jeremiah O'Maley, Nolan décide d'accélérer le processus de rédemption. Un nouveau prof est enlevé et assassiné : Jean-Baptiste Klempt, le professeur d'ancilangues.

- **Répliques :** confrontés aux Résistants, les Saints Pères jouent la carte de la tristesse et de l'innocence. En revanche, s'ils sont molestés ou que l'on se montre trop suspicieux à leur encontre, Christopher utilise l'arme laissée par Derek, en public s'il le faut, et prend la fuite après avoir tiré.
Les cinq sont des génies, pas des débiles. Ils sont victimes d'une schizophrénie collective et croient dur comme fer à leur histoire. Ils peuvent tenir un discours tout à fait cohérent pour le reste. Jamais ils ne seront des illuminés gesticulants et hurlant à la menace. Ils croient réellement en tout ce qu'ils font et sont très convaincants — même si toute personne censée ne les croira pas une seconde.
Bien entendu ils ne crient pas tout cela sur les toits, il faut obtenir leur confiance ou les questionner de façon musclée pour obtenir des informations de leur part.

Les Saints Pères

Administrés, Assez Déterminés, Assez Endurants, Peu Schizoïdes, Peu Doués pour Tirer (Tirer), Peu Doués pour Frapper (Frapper)

Équipement : pistolet en os de Derek.

L'ARME DE DEREK

Lors de ses *trips*, Derek ramenait parfois des objets bizarres. Un jour, il a fabriqué un pistolet fait d'os, de chair dégoulinante et de cartilages. Les balles organiques de cette arme sont gorgées de peur. Lorsqu'une personne est touchée, en plus des dégâts normaux d'une balle de petit calibre, elle subit les effets de Suc émotionnel : Peur
(cf. L'Au-delà)

SITUATIONS CRITIQUES

En fonction de leurs actes et rencontres, les Résistants aboutissent à des fins différentes. Voici la description des situations critiques probables.

Notre-dame des pourris

Que ce soit parce qu'ils ont reconnu l'usine peinte sur les murs de l'appartement de Jenkins, ou bien parce qu'ils ont suivi les Saints Pères ou rejoint Pembleton dans sa quête, les Résistants arrivent tôt ou tard à l'ancienne centrale hydroélectrique.

De jour

Dans un lac artificiel long de dix kilomètres et nimbé d'une brume inquiétante s'élève un petit complexe industriel. Une jetée de béton ouvre un accès simple à la centrale. Le lieu est laissé à l'abandon depuis des années pour cause de dysfonctionnement majeur. Ses seuls habitants sont des rats et des corbeaux.

À l'entrée du bâtiment principal se trouve un charnier. Tous ces corps ont eu les jambes sciées et le thorax perforé. Il s'agit de Achmed Von Canetti, Éléonore Stempton, Nadine Truman et Philip Nordon. À l'intérieur du bâtiment, des gonfalons badigeonnés de sang ont été pendus, des chaises et des bancs ont été alignés comme dans une nef d'église et les vitres ont été peintes de sang pour ressembler à des vitraux. Au bout de l'allée centrale se trouve un vieil orgue d'église dont les pipes ont été cassées. Dix de ces pipes ont été remplacées par des tibias et des péronés mal décharnés, ceux des professeurs morts. On a beau appeler, il n'y a pas âme qui vive.

Ce lieu est traumatisant en tous points.

Découvrir le charnier : + 1 SM.

Entrer dans la chapelle et constater ce mélange d'industriel et de sacré illustre la folie qui frappe les Saints Pères : + 1 SM.

Découvrir l'orgue : + 1 SM.

La nuit du trente juin

La vision est la même qu'en plein jour, sauf qu'il y a du monde…

Vers vingt et une heures, les Saints Pères entrent chez Klempt et le passent à tabac. Ensuite, ils le traînent discrètement jusqu'au gazogène garé derrière le bâtiment. Pendant le voyage, Christopher Nolan et Frenchy scient les jambes pendant que Simon Tuttle perfore le thorax. Richard Plaute est au volant.

Une fois sur place, ils traînent le corps jusqu'au charnier et greffent les morceaux sciés de ses jambes sur l'orgue. C'est à ce moment que Pembleton et ses complices entrent en scène, armés de fusils de chasse. Une fusillade éclate, mais les Saints Pères n'ont qu'une arme, celle de Derek et ne font donc pas le poids. Si l'on n'intervient pas, en moins de deux minutes, Pembleton meurt d'un arrêt cardiaque, frappé par une balle chargée de peur qui le jette au sol et lui arrache des cris de terreur dignes d'un enfant… Les « chimistes tordus » viennent de libérer la Substance Mort qui les hante. Leur contrecoup schizogène prend fin. Mais le camp des professeurs reste victorieux par quatre morts à une.

L'agent Lisbeth Arbogast arrive à la fin de la fusillade. C'est sa première visite des lieux, à moins que les Résistants ne l'aient fait venir plus tôt. En voyant ce qui s'est passé ici, elle conclut immédiatement qu'il s'agit d'un culte non autorisé et schizoïde. Elle n'a pas besoin d'en savoir plus et quitte notre histoire définitivement. Si les Résistants n'ont pas obtenu d'elle les informations sur la voiture de LYMAR et qu'ils ont été réglos avec elles, elle leur demande de la rejoindre dans une heure à une adresse dans le block Rés-London 63, un quartier résidentiel miteux. C'est l'endroit où est Derek. Puis elle bondit dans sa voiture, une *Aston Martin* dernier modèle gris métal et disparaît dans la nuit. Pour arriver avant elle, il faut soit la tuer, soit la battre à la course. La jeune femme conduisant un véritable bolide, la course est Très Difficile et seule une prise de risque permet d'arriver avant elle. Une simple réussite sans prise de risque indique qu'on arrive en même temps qu'elle.

Lisbeth Arbogast

Très Administrée, Déterminée, Endurante et Pas Schizoïde, elle est Douée pour Frapper (Frapper, Self-défense et Poings) et Très Douée pour Tirer (Tirer, Arme de poing, Ultratechnologie et Trancheur laser bidimensionnel).
Équipement : Trancheur laser bidimensionnel.

Les agents de Lisbeth

Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes, ils sont Doués pour Frapper (Frapper, Self-défense et Poings) et Assez Doués pour Tirer (Tirer et Arme de poing).
Équipement : Trancheur laser bidimensionnel.

Le mont-de-piété

Lorsque Claudius, le résistant qui a enlevé Derek a été arrêté pour excès de vitesse, il a dû donner une adresse locale où justifier sa présence professionnellement. Plutôt que d'attirer les regards sur lui en disparaissant dans la nature, il a donné l'adresse du mont-de-piété où lui et ses trois compagnons ont élu domicile. Claudius étant, en façade, un agent des Transports, il a pu justifier sa résidence chez Gidéon par la négociation d'une entente commerciale pour le compte d'un bureau de l'agence situé dans sa zone d'origine. En théorie, tout ce qu'il risquait était d'avoir à payer son amende… C'est ainsi que l'on peut remonter la piste jusqu'à eux.

Ces résistants se sont réfugiés ici après que Derek s'est projeté dans le coma. Le propriétaire du mont-de-piété est un certain Gidéon, cousin éloigné de Di Giovanni et lui-même résistant. L'arrière-salle du boui-boui de Gidéon contient tout le matériel médical nécessaire pour soigner les mafieux blessés dans l'action. Pour Derek, il a fallu perfectionner un peu le matériel… Un mois plus tard, il est toujours dans le coma. Les quatre résistants ont reçu l'ordre de « veiller sur le gamin » et c'est ce qu'ils font.

De jour

Quartier miteux mais toujours administré. Des automobiles abandonnées dans la rue. Des gamins en haillons jouant avec les bouches d'incendie. Méfiants, Claudius et ses compagnons accordent une entrevue aux Résistants à condition que ceux-ci ne soient pas de l'agence de la Paix. Claudius est un gros patibulaire aux cheveux gras. À l'étroit dans son marcel et ses bretelles, il ne cesse de jurer. Il n'est pas heureux d'avoir à rester ici et le fait savoir à qui veut bien l'entendre. Lui, ses compagnons et Gidéon passent leurs journées à jouer au poker et à fumer le cigare. De temps en temps, ils se font livrer une pizza.

Si les Résistants viennent avec l'intention de discuter, Claudius leur offre une part de pizza, un peu de bière, et leur explique la situation. Obtenir ces renseignements est Assez Difficile, mais l'appartenance d'un Résistant à une mafia diminue le ND d'un niveau. Claudius, comme Gidéon et Di Giovanni leur chef de cellule, était initialement dans la Cosa Nostra ; l'appartenance de l'un des Résistants à cette mafia diminue le ND de deux niveaux.

En cas d'Échec, le gros Claudius leur fait gentiment comprendre qu'ils n'ont rien à faire ici et qu'ils feraient mieux de déguerpir. **Si à ce moment l'Ubik est à plus de 4 SM,** Claudius devient violent et la bagarre éclate. Si l'un des Résistants sort une arme, c'est la fusillade.

La nuit du trente juin

Si les Résistants se pointent au mont-de-piété après avoir suivi Lisbeth Arbogast, ils ne trouvent sur place que des badauds attroupés devant la voiture immatriculée de LYMAR en feu.

Le mont-de-piété de Gidéon est en train de brûler lui aussi, mais l'incendie peut encore être circonscrit. On voit quelques flammes à travers la fenêtre et de la fumée sous la porte. Si Lisbeth Arbogast est avec les Résistants, elle leur dit : « Voilà, vous trouverez les réponses à vos questions là-dedans », puis elle remonte dans son Aston Martin et disparaît. La retenir revient à l'affronter.

Entrer dans le magasin en feu est Difficile. L'intérieur est tout chamboulé, le boui-boui est sens dessus dessous. Gidéon, Claudius et les sbires ont tous été descendus d'une balle dans la tête. On peut trouver dans la pièce du fond du matériel hospitalier… Le feu est parti de là.

Un test avec Déceler Peu Difficile permet de voir que Gidéon avait des caméras au plafond… Suivre les câbles permet de trouver un système d'enregistrement avec bandes magnétiques.

Si les Résistants ont perdu la course poursuite avec Lisbeth, celle-ci a rejoint les agents et disparaît de notre histoire.

Visionner les bandes

Les bandes magnétiques sont d'un format standard homologué par l'agence de la Paix. Ce type de moyen de surveillance est très onéreux et laisse penser que Gidéon avait ses entrées dans l'agence en question… Jamais un taudis comme le sien n'aurait pu bénéficier de cette technologie ! Ces bandes montrent la scène suivante : six hommes en costume noir et chapeau entrent dans le mont-de-piété. Ils balayent la pièce du regard, puis descendent Gidéon dans un concert de coups de feu. Claudius fait irruption dans la pièce et se fait descendre à son tour. Quelques balles sont échangées entre la salle principale où se trouvent les hommes-en-noir et l'arrière-salle. Pour mettre un terme à tout cela, les Agents utilisent des armes identiques à celle trouvée chez Jenkins. En deux secondes, tout cela est terminé. Deux des hommes ressortent alors et reviennent quelques instants après avec trois infirmiers et un étrange lit roulant. Les autres hommes qui étaient restés sortent de l'arrière-salle et posent un jeune homme sur ce lit roulant. Les infirmiers posent alors un masque métallique sur le visage du jeune homme. Le masque est relié par un tube flexible à une grosse bombonne cuivrée suspendue au-dessus du lit. Poussant le lit vers l'extérieur, les hommes disparaissent un à un… Des flammes commencent à sortir de l'arrière-salle.

Si Lisbeth Arbogast n'était pas avec les Résistants ce soir-là, elle apparaît sur la bande magnétique à la tête des hommes-en-noir.

L'autre cellule résistante

Peu Administrés, Assez Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes, ils sont Assez Doués pour Frapper (Frapper et Poings) et Peu Doués pour Tirer (Tirer).
Équipement : Pistolet.

GÉNÉRIQUE DE FIN

Ce scénario prend fin une fois que les Résistants pensent avoir suffisamment d'informations pour se retirer. Les fins probables sont :

- Les Résistants pensent que les Saints Pères sont les grands méchants et font un massacre. Ce qui ne résout qu'une partie du problème. Cela rapporte un point d'expérience.
- Les Résistants font un massacre, mais du côté des professeurs car ils portent foi aux divagations des Saints Pères. Ce qui ne résout absolument aucun problème et peut être considéré comme un échec conséquent. Cela rapporte aussi un point d'expérience...
- Les Résistants ont compris que les divagations des Saints Pères étaient un contrecoup schizogène en conséquence de la tentative de suicide de Derek. La seule solution pour l'instant étant l'internement des jeunes gens. Au cas échéant, ils tueront encore. Derek étant une porte ouverte sur l'Au-delà, il intéresse très fortement l'agence. Ses amis ne sont donc pas près de le revoir. Cela rapporte un point d'expérience.
- Les Résistants ont éliminé l'autre cellule et récupéré Derek. Dans la semaine qui suit, ils reçoivent une visite musclée des collègues de Lisbeth Arbogast. Si les relations avec la jeune femme ont été cordiales, on leur explique gentiment qu'il faut livrer Derek à la science. S'ils n'ont pas eu de bonne relation avec Lisbeth ou qu'ils s'opposent à la reddition du jeune homme, une fusillade éclate, ils sont à un contre cinq. Si toutefois ils parviennent à garder Derek avec eux, seul un complexe hospitalier de pointe pourra le garder en vie et le sortir de son coma. Cela rapporte deux points d'expérience, trois si les Résistants parviennent à sortir Derek des griffes des agences et à le soigner (*cf. La santé*).

Contrecoups schizogènes

Au cours de ce scénario, les contrecoups schizogènes vont se manifester. C'est au MJ de déterminer la durée des effets, en fonction du nombre de SM à retirer de l'Ubik.

• À l'université, l'un des Résistants est connu. Il a été major de sa promotion quelques années auparavant, dans un domaine qu'il ne connaît absolument pas. Pourtant, il n'avait jamais mis les pieds ici de sa vie. Le plus inquiétant, c'est que sa photographie est affichée dans divers endroits comme la cafétéria ou la bibliothèque. Son dossier, s'il est consulté à l'administration, précise que le jeune génie est mort d'un accident de la route le lendemain de la remise des diplômes... Pendant toute la durée de l'effet, ses anciens professeurs le reconnaissent et s'adressent à lui comme s'ils l'avaient connus. « Mais... Je te croyais mort ? »

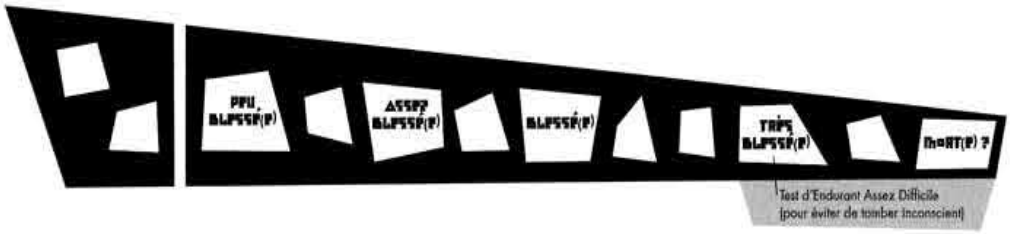
• Un ou plusieurs Résistants se sont rapprochés des Saints Pères, ne serait-ce que parce qu'ils ont longuement discuté avec eux, ou qu'ils ont fait une planque pour les surveiller. Cette proximité crée une contamination par le contrecoup de Derek : les Résistants surprennent un professeur en train de se faire posséder par une larve Étrangère, sorte de glu bleutée et insectoïde lui creusant un trou à la base de la nuque pour remonter jusqu'au cerveau. Suite à cela, ils remarquent que divers enseignants et agents de l'administration portent une trace de brûlure dans la nuque... Ce contrecoup peut aller très loin, car même lorsqu'il aura pris fin, les Résistants ne sauront plus discerner le vrai du faux.

• Jenkins et O'Maley hantent les Résistants. Histoire de simplifier la compréhension de l'intrigue, les deux fantômes ne sont pas ennemis... histoire d'embrouiller les idées à quiconque ayant trop vite compris qu'ils se sont entretués. Ces fantômes n'interviennent pas physiquement et ne sont visibles que dans les miroirs. Ils y écrivent avec leur sang des indices à générer avec des -1 SM : la prof de maths est un cafard ; nous avons la formule pour les exterminer tous ; force et rédemptrice Lumière au nom de ta croix, saint voyageur transatomique ; einstein est un menteur, un porc et un escroc ; Derek reviendra... Au MJ de faire son choix.

RÉSISTER !

Les Résistants ont un certain nombre de choses à gagner dans cette histoire.

- Suite à cette enquête, les Résistants gagnent gratuitement les Domaines « Univ-London Prestige » et « Étudiants ».
- Déborah Spencer est *borderline*, tant du point de vue de la santé mentale que de celui de l'administration... Elle a compris que le monde allait mal. C'est sa Fracture et elle peut entrer en résistance. Si les Résistants prennent le temps de lui parler et de lui démontrer que tout n'est pas perdu, que certains se sont levés pour lutter... lui remontent le moral et lui donnent la volonté de lutter, elle devient alors un contact Peu Disponible pour toute la cellule. Elle met à leur disposition la Manœuvre « Opérer », ainsi que tout ce que peut apporter l'infirmerie de Univ-London Prestige (médicaments, matériel d'analyse, etc.).
- L'autre cellule peut devenir une alliée de poids dans la vie des Résistants. S'ils sont parvenus à s'entendre, autrement dit, s'ils ne se sont pas entretués et qu'il y a au moins un survivant de l'autre côté, Di Giovanni devient un contact. Lui et son équipe offrent aux Résistants l'accès à Frauder, Plomber et Traquer lorsqu'ils sont à LYMAR.
- Lisbeth Arbogast est un contact plus complexe et moins fiable. Si elle n'est pas morte, elle pourrait devenir un intervenant récurrent. Si les Résistants ont collaboré et ont laissé entrevoir leur appartenance à la Résistance, elle les contacte d'elle-même pour leur proposer un marché : des échanges d'informations. Elle est très impliquée dans les affaires secrètes des agences et est bien consciente que certaines choses ne vont pas. Sans entrer dans la Résistance, elle se propose de devenir leur informateur à condition que, de temps en temps, ils lui rendent de petits services sans poser de questions. Elle leur donne alors un moyen de la contacter discrètement. Elle devient le « gorge profonde » des Résistants, un informateur de choix, mais à double tranchant. Le MJ est ensuite libre de faire d'elle ce qu'il désire.



ARMES

Arme	Précision	Pénétrant ou Perforant	Dégâts	Mode de tir	Chargeur	Portée courte	Dissimulation
Mains nues	ND ◂	Pas Pénétrantes	3	–	–	–	Très Dissimulables

ARMURES

Armure	Dissimulable	Protection	Encombrement
Sans armure	N.A.	Pas Protégé / Pas Protégé	Variable

VEHICULES

Nom	Maniabilité	Accélération (m/tour)	Vitesse max. (m/tour)	Vitesse max. (km/h)	Blindage	Places	Armement

MATOS

CONTACTS

( )
( )
( )
( )
( )
( )
( )

POUVOIR

DEVOIR

POINTS D'EXPÉRIENCE

Dépensés
Restants
Total

Carte feuille à bénéficier d'un traitement Étranger. Les codes schizoïdes sont susceptibles de disparaître à la photocopieuse.

RÉTRO FUTUR

« Chaque pensée libre est une victoire. »

Comité Mondial de Libération

Collez ici votre photo de Résistant.

Nom :
Nom de code :
Cellule résistante :
Éducation :
Sexe :
Né(e) le :
à :
Signes particuliers :
Bloc de résidence :
Titanopole : Groupe :
Faction :
Occupation :
Fracture :

ATTRIBUTS

JEU D'INFLUENCES

_____ **Administré(e)**
_____ **Corrompu(e)**
_____ **Violent(e)**
_____ **Exclu(e)**

RICHESSES

TUS : _____ **Fortuné(e)**
Second marché : _____ **Fortuné(e)**

Grisbi ☐

Volonté : _____ **Déterminé(e)**
Endurance : _____ **Endurant(e)**
Non-A : o _____ **Schizoïde**

TRAITS

AVANTAGEUX

_____ (p.)
_____ (p.)
_____ (p.)
_____ (p.)

DÉSAVANTAGEUX

_____ (p.)
_____ (p.)
_____ (p.)
_____ (p.)

TABLE DE RESOLUTION

Aptitude	Niveau d'aptitude	ND Pas Difficile	Peu Difficile	Assez Difficile	Difficile	Très Difficile
Ni Compétence, ni Domaine	Pas Doué	5	3	1	É	É
Pas la Compétence requise mais un (seul) Domaine utile Une Compétence ou une Manœuvre, mais pas de Domaine utile	Peu Doué	7	5	3	1	É
Une Compétence ou une Manœuvre et un Domaine utile	Assez Doué	9	7	5	3	1
Une Compétence ou une Manœuvre et deux Domaines utiles	Doué	R	9	7	5	3
Une Compétence ou une Manœuvre et trois Domaines utiles	Très Doué	R	R	9	7	5

COMPETENCES

- o Activer
- o Alerter
- o Amadouer
- o Analyser (*)
- o Apprivoiser (*)
- o Archiver/Fouiller dans des archives (*)
- o Autopsier
- o Baratiner
- o Bricoler
- o Commander
- o Conduire
- o Corrompre
- o Créer (*)
- o Critiquer
- o Crocheter
- o Crypter/Décrypter (*)
- o Cultiver (*)
- o Déceler
- o Désamorcer
- o Désarmer
- o Détecter
- o Dissimuler
- o Distiller (*)
- o Enseigner
- o Éparpiller
- o Escamoter
- o Esquiver
- o Expérimenter (*)
- o Faire cracher
- o Falsifier
- o Filer
- o Fouiller
- o Frapper
- o Frauder (*)
- o Fuir
- o Imaginer (*)
- o Impressionner
- o Interpréter
- o Interroger
- o Jouer
- o Lancer
- o Maîtriser
- o Mémoriser
- o Modulariser (*)
- o Négocier
- o Piéger
- o Racketter
- o Ravaler
- o Réaliser (*)
- o Receler
- o Réglementer (*)
- o Réparer (*)
- o Se Cacher
- o Se Déguiser
- o Se Dépasser
- o Se Faufiler
- o Se Repérer
- o Séduire (*)
- o Soigner (*)
- o Surveiller
- o Survivre (*)
- o Tirer
- o Torturer
- o Viser
- o Voltiger

MANŒUVRES

- o Arroser (*)
- o Blanchir (*)
- o Bidouiller
- o Camper
- o Censurer (*)
- o Cogner
- o Commanditer(*)
- o Dévoyer (*)
- o Feinter
- o Imiter
- o Improviser
- o Maquiller (*)
- o Miniaturiser
- o Naviguer
- o Opérer
- o Piloter un autogyre
- o Piloter un avion
- o Piloter un hélicoptère
- o Planifier
- o Plomber
- o Réactiver (*)
- o Relever les compteurs (*)
- o Ruiner
- o Se renseigner
- o Traquer (*)
- o Ventiler
- o Voler

DOMAINES

Allure
Animaux
Armes
Connaissances
Novlangue
Factions
Lieux
Non classés
Objets
Substances
Technologie Étrangère
Technologie russe
Véhicules

AUTRES APTITUDES

annee en cours :
twisted 795_

PRODUCTION D'EFFETS UBIKS

TABLE GENERIQUE

Portée	Durée	Volume	Poids	Zone d'effet (rayon de la sphère)	Nombre de cibles
Contact	1 tour	1 l	1 kg	1 m	1
3 m	**10 tours**	**10 l**	**10 kg**	**3 m**	**1**
10 m	5 mn	100 l	100 kg	10 m	2
100 m	1 h	1 m³	1 t	100 m	3
À vue	1 jour	50 m³	50 t	1 km	5

Note : *Les paramètres des effets ubiks varient d'un effet à l'autre et sont précisés dans leur description. Si aucune ligne de la table n'est donnée, on utilise la deuxième.*

NON-A ET EFFETS UBIKS

Niveau du non-A	Nombre d'augmentation(s) possible(s) sur la table générique
Pas Schizoïde	0
Peu Schizoïde	0
Assez Schizoïde	1
Schizoïde	3
Très Schizoïde	5

Note : *c'est le joueur qui décide des paramètres qui augmentent et de combien ils le font.*

LIEU ET EFFETS UBIKS

Nature du lieu	Modification aux paramètres des effets ubiks (*)
Assez Schizoïde	moins un niveau
Schizoïde	moins deux niveaux
Très Schizoïde	moins trois niveaux

(*) : *« moins deux niveaux » signifie qu'un paramètre perd deux niveaux ou que deux paramètres en perdent un.*

CIRCONSTANCES DES EFFETS UBIKS (Etape 4)

Circonstances	ND
Non-A Schizoïde ou Très Schizoïde	◂
Lieu Schizoïde ou Très Schizoïde	◂
Il y a 7 SM ou plus dans l'Ubik	◂
Augmenter le coût de l'effet ubik + 1 SM	◂
Augmenter le coût de l'effet ubik + 2 SM	◂◂
Il y a 0, 1 ou 2 SM dans l'Ubik	▸

TEMPS DE PRODUCTION D'UN EFFET UBIK (Etape 6)

Niveau du non-A	Temps de production d'un effet ubik
Peu Schizoïde	2 tours de combat
Assez Schizoïde	1 tour de combat
Schizoïde	1 action de combat **(*)**
Très Schizoïde	1 action gratuite **(**)**

(*) : *le non-A peut effectuer une action gratuite après production de l'effet ubik pendant le tour en cours.*
(**) : *le non-A peut effectuer, au choix, une action normale, une action de combat ou produire un second effet ubik dans le tour en cours.*

QUE FAIT LE NON-A QUAND IL GENERE UN EFFET UBIK ?

Pour produire un effet ubik volontairement — il peut arriver que cela soit inconscient —, le non-A se concentre durant le temps de production. S'il est interrompu pendant cette durée, l'effet n'a pas lieu.
Le MJ peut demander un test de Volonté (Déterminé) si le non-A est perturbé pendant sa concentration, ou d'Endurant s'il vient à être blessé pour maintenir sa concentration.
Sauf indication contraire dans la description de l'effet ubik, en générer un ne demande aucun rite gestuel ou incantation. Néanmoins, un non-A a tendance à tendre inconsciemment le bras vers sa ses cible(s) ou à fermer les yeux.
La production d'effets ubiks n'est pas totalement invisible. En fonction de la Compétence de l'effet ubik produit, le non-A (ou l'environnement) subit de légères transformations physiques aléatoires durant le temps de production. Ces métamorphoses peuvent être remarqué avec un test Peu Difficile.

DOMAINES NON-A

- o non-Animal
- o non-Cadavre
- o non-Émotion
- o non-Fantasme
- o non-Fantôme
- o non-Gravité
- o non-Homme
- o non-Idée
- o non-Insecte
- o non-Mémoire
- o non-Objet
- o non-Organe mort
- o non-Organe vivant
- o non-Os
- o non-Rêve
- o non-Sensation
- o non-Temps
- o non- _____
- o non- _____
- o non- _____
- o non- _____
- o non- _____

COMPETENCES NON-A

- o **Animer** : Les cheveux du non-A se hérissent, l'environnement se met à « trembler » — les murs semblent palpiter au rythme d'un cœur, etc.
- o **Extraire** : La peau du non-A semble se recouvrir d'insectes ou de vers grouillants, une lumière « pâle » surgit de sa main, etc.
- o **Modeler** : L'environnement se déforme, une partie du non-A « grossit » dans des proportions grotesques ou se tord dans une position impossible, etc.
- o **Percevoir** : Les yeux, ou d'autres organes sensoriels du non-A, deviennent noirs, blancs ou rouges ; le non-A devient flou, etc.
- o _____
- o _____
- o _____
- o _____

En outre, au moment précis où l'effet ubik est produit, le non-A prend l'apparence d'un cadavre durant quelques secondes — il est maigre et pâle, ses yeux sont enfoncés dans leurs orbites, etc. —, durée qui augmente avec l'Attribut « Schizoïde ».

EFFETS UBIKS

Nom	Compétence	Domaine	Table générique	Page

UNE REGLE ETRANGE

Les non-A, et seulement eux, peuvent provoquer volontairement un contrecoup schizogène afin de diminuer la quantité de SM, autrement dit pour vider l'Ubik. Pour cela, un joueur annonce que son Résistant tente de générer un contrecoup schizogène de n SM — il choisit la valeur de n. Puis il teste son niveau de Schizoïde contre un ND proportionnel à n : Pas Difficile pour 1 SM à Très Difficile pour 5 SM. Il peut, comme toujours, prendre des risques.

- Si le test est une Réussite sans prise de risque, le MJ vide l'Ubik de n SM et le contrecoup schizogène se produit. En cas d'Échec, rien ne se produit.
- Si le test est une Réussite avec prise de risque, le MJ vide l'Ubik de n SM et le contrecoup schizogène se produit. En cas d'Échec, rien de ce qui était prévu ne se produit et l'Ubik gagne autant de SM qu'il aurait dû en perdre, mais les prises de risques n'affectent pas cette valeur.

GENERER DES EFFETS UBIKS

1) Le joueur annonce l'effet ubik que son non-A va générer. Il ne peut pas utiliser d'effet ubik qui ne soit pas inscrit sur sa feuille de Résistant. À ce moment, si le non-A est, pour une raison quelconque, Pas Schizoïde, il ne peut pas produire son effet ubik.

2) Le joueur détermine son niveau de Doué pour cet effet ubik, en comptabilisant le nombre d'Aptitudes inscrit sur sa feuille de Résistant qu'il peut utiliser.

3) S'il le souhaite, le joueur peut modifier les paramètres de l'effet ubik qui sont déterminés par la Table générique (voir plus bas). **Si aucune ligne de la Table générique n'est indiquée** dans la description d'un effet ubik, **la deuxième est lue par défaut**. En fonction du niveau de Schizoïde de son non-A, le joueur peut faire varier un certain nombre de ces paramètres, indépendamment des conséquences qu'a la nature du lieu sur l'effet ubik généré.

4) Le joueur et le MJ déterminent ensemble le ND du test à réaliser. **Par défaut, le ND est Assez Difficile**. Il est possible de diminuer le ND d'un ou deux niveaux en ajoutant 1 ou 2 SM à l'Ubik. Enfin, le joueur peut annoncer des prises de risque. Chacune d'entre elles permet d'augmenter l'un des paramètres de l'effet ubik d'un niveau, quel que soit son niveau de Schizoïde et quelles que soient les modifications de paramètre de l'étape 3 — ces dernières sont offertes par l'Au-delà — ou de diminuer son temps de production.

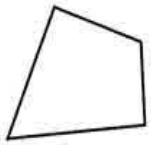
5) La production de SM est déterminée et versée dans l'Ubik. **Par défaut, un effet ubik génère +1 SM**. Pour chaque paramètre de la Table générique augmenté par le joueur, ce « coût » augmente de +1 SM. Il ne faut pas oublier qu'il peut être plus important si le ND a été diminué au cours de l'étape 4.

6) Le temps nécessaire à la production de l'effet ubik est déterminé par le tableau ci-contre. Si le non-A est dérangé pendant cette durée, l'effet ubik a généré sa ou ses SM, mais il ne s'est pas produit ! Plus le niveau de Schizoïde d'un non-A est élevé, moins le personnage met de temps à produire un effet ubik.
De plus, le non-A peut diminuer ce temps de production en effectuant des prises de risques (*cf.* Étape 4). Chacune d'entre elles lui permet de décaler d'une ligne vers le bas le temps de production indiqué dans le tableau.

7) Le D10 est lancé et son résultat interprété.
- Si le joueur n'a pris aucun risque, l'effet ubik prend effet si le D10 indique une Réussite.
- Si le joueur a effectué une prise de risque, il faut distinguer l'Échec de la Réussite.

En cas d'Échec, le non-A est immédiatement victime d'un contrecoup schizogène. **Celui-ci vaut pour 1 SM par ND** ajouté lors de la prise de risque, **qui n'est pas retiré de l'Ubik !** En effet, dans ce cas, c'est le non-A qui produit le contrecoup schizogène et non l'Au-delà.
En cas de Réussite, le MJ sait ce qu'il a à faire.

FEUILLE DE MISSION



Grisbi de la cellule

Nom de la cellule : _____ **Réseau associé :** _____

Joueur	Résistant	Nom de code	Éducation	Faction / Groupe	Occupation	Gangrené / Schizoïde
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo

Personnage secondaire	Disponible	Faction	Influence	Volonté	Endurance	Gangrené / Schizoïde	Aptitudes remarquables	Mort
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		
						Gangrené / Schizoïde oooooooooo		

Sébastien Dujardin

Nicolas Hutter

flu

Antoine Poulain

Benjamin Carré

RÉTRO FUTUR

Raphaël Granier de Cassagnac

Émilie Monchavet

Jean-Baptiste Lullien

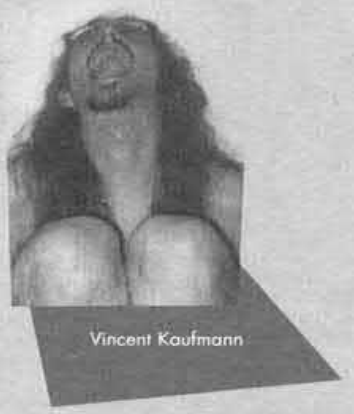
À tous les résistants sans visage... Florent Cautela, Ivo Garcia, Grégoire Laakmann, Guénic Prado...

Nathalie Weil

Benoît Huot

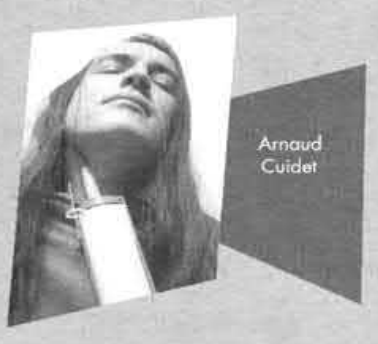
Medhi Sahmi

MEMBRES ET CONTACTS DE LA CELLULE RÉTROFUTUR

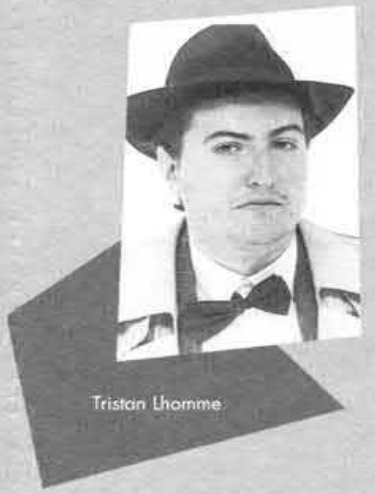

Vincent Kaufmann

Raphaël Bardas

Sébastien Célerin

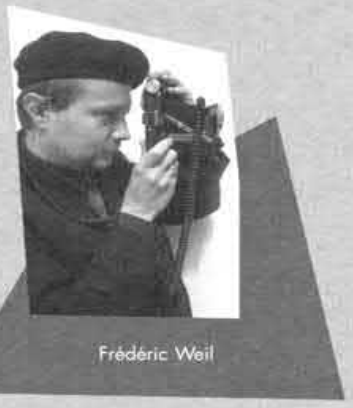

Arnaud Cuidet

Damien Desnous


Tristan Lhomme

RÉTRO FUTUR

Willem Peerbolte


Frédéric Weil

Maël Le Mée

Emmanuel du Bourg

Jérôme Noirez

Isabelle Jovanovic

RÉTRO FUTUR

Bienvenue dans un monde meilleur, celui des Titanopoles.
Première phrase du discours annuel mondial de 1952. E. Hoover et H.P. Lovecraft.

L'utopie est en marche ! Slurp !
Slogan d'ouverture d'une transmission photofluide de l'agence de l'Hygiène mentale.

Métro-boulot-dodo/buro-auto-nigo.
Chansonnette des enfants des rues.

Ya Basta !
Expression populaire des égarés du système.

Je ne peux que vous promettre du sang et des larmes.
Attribué à Jean Moulin, 1949.

La beauté horrible est au-dessus de moi, derrière moi et tout autour de moi.
Chant navajo utilisé par des non-A avant un effet ubik.

Regardez la réalité en face, rejoignez la Résistance !
Appel des Catacombes. CML. 1950.

La Résistance vaincra.
Murs de l'Europole, graffiti, 1952.

Devenez un Résistant et luttez contre les absurdités terrifiantes et étranges des agences. Déjouez les crapuleries ignobles des mafias, sauvez les égarés et mettez fin aux destructions meurtrières des terroristes.
Entrez dans la légende de l'armée des ombres.
Bienvenue dans le meilleur des mondes, bienvenue dans les twisted 50s.

MULTISIM édition

www.retrofutur-rpg.com
© Multisim 2002
ISBN : 2-84476-131-3

43€